16

LIRE 4.000

AGOSTO 1992

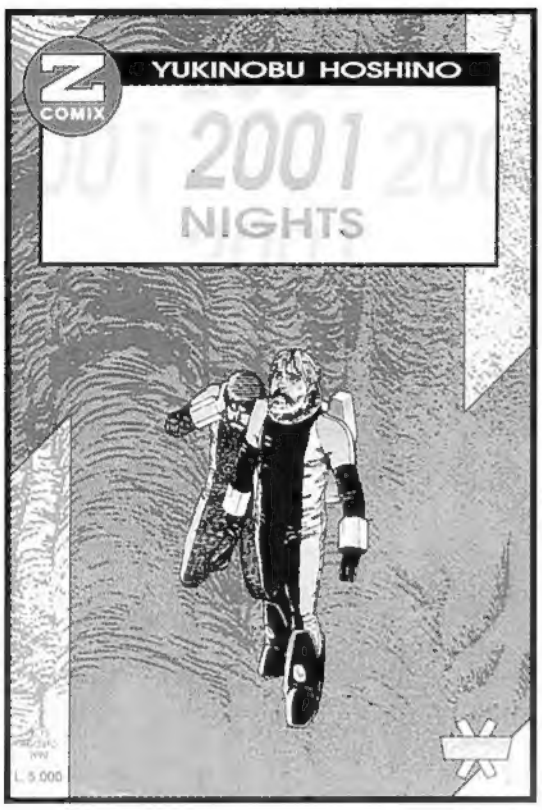
# MANGA ZONE

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE, GRUPPO III/70 - n° 7/92.

## DOSSIER OUTLANDERS

Granata

# Z COMIX




È in edicola il quindicesimo numero di **Z COMIX** con le fantastiche avventure di **2001 NIGHTS**. 144 pagine, lire 5.000.

# Z STAR

**GO NAGAI** e **DEVILMAN!** Nomi che non necessitano di presentazioni per la più terrificante saga mai concepita. In edicola il n° 9, 80 pagine, lire 4.000.

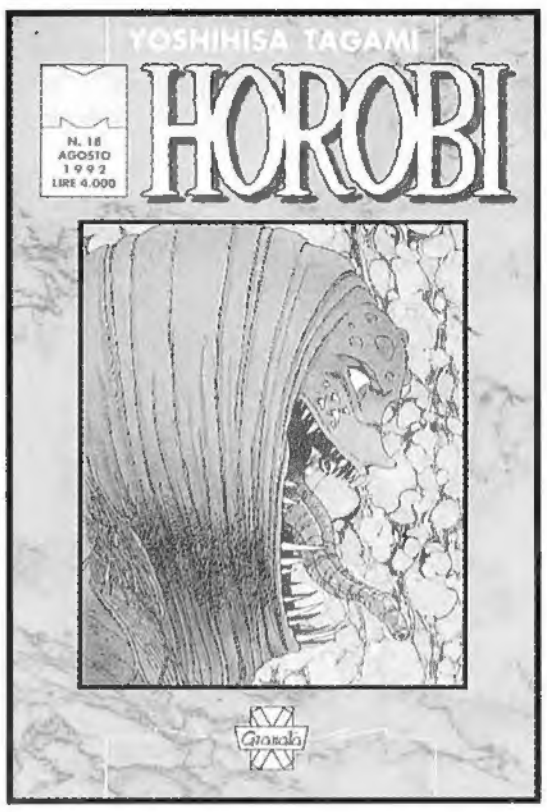
# ZERO 22

PATLABOR, XENON, SANCTUARY! TRE SERIAL DI INDISCUSSO VALORE CHE POTRETE SEGUIRE LEGGENDO **ZERO,** LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE!

80 PAGINE, 3.500 LIRE.

Granata

# MANGA HERO




Continua su **MANGA HERO** numero 18 la saga di **HOROBI**, dove anche i sogni uccidono! L'incubo vi attende! 64 pagine, lire 4.000.

# MANGA CLASSIC

È uno dei personaggi più amati di tutti i tempi!... È **MAZINGA Z!** Supervisione di **GO NAGAI**! In edicola il n° 6, 112 pagine, lire 5.000.

# MANGAZINE

## SEDICI

ANNO II NUMERO 16 AGOSTO 1992

## SOMMARIO


| | |
|---|---|
| Magazine | pag. 4 |
| LAMU' | pag. 12 |
| Profili: Doraemon - Morning | pag. 33 |
| MAI | pag. 36 |
| Dossier: Outlanders | pag. 57 |
| KAMUI | pag. 62 |


## STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redattore capo: GIANCARLO CARLOTTI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, FEDERICO COLPI, ENRICO FORNAROLI, SIMONETTA SCALA - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: MARCO ALBERTINI, MAX ALTANA, FEDERICO BALLARIN, DAMIANO CECCHELIN, ANDREA DENTUTO, MAURICE ERKOLE, OMAR MARTINI, SABURO, CHRISTIAN SCALAS e VANNA VINCI.

## CREDITS

LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
KAMUI © by Sanpei Shirato and Akame Productions/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Monica Garuti. Lettering: Deborah Pigrucci.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Industria Grafica Editoriale Pizzorni, via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

**GRANATA PRESS, via Marconi n° 47, 40122 BOLOGNA**
**telefono 051/237737 (r.a.), telefax 051/226895**
**distribuzione libraria, servizio arretrati e abbonamenti**
**telefono e telefax 051/370232**

*Meno due! Il conto alla rovescia per l'agognato numero a partire dal quale* ***Mangazine*** *acquisirà più pagine e colore è prossimo al fatidico zero. Ma già tra trenta giorni potrete affondare i denti in qualche polposa novità. Innanzitutto il numero 17 conoscerà un congruo aumento di pagine (dalle attuali 96 a 112, in attesa delle 128 del definitivo assetto di* ***Mangazine*** *nuova maniera). Saluteremo l'arrivo del tanto amato Patlabor, che lascia le pagine di* ***Zero*** *per dare spazio a storie e personaggi più in sintonia con lo spirito della nostra testata più 'd'azione'. Inoltre preparatevi a una ulteriore dose mensile di Rumiko Takahashi, la giapponese più amata dagli italiani, che ci presenta da settembre il suo androgino* Ranma 1/2. *Se ne va* Kamui, *ma le sue avventure sono lontane dalla conclusione. Il ninja disertore tornerà in uno speciale a lui dedicato tra qualche mese. Ho sentito benissimo. Qualcuno ha gridato: chi se ne frega?!*

***Giancarlo G. Carlotti***

# POSTA

## CERCO/OFFRO

*Vendo vari numeri del fumetto originale di* Locke the Superman *a lire 15.000 l'uno.*
***Lorella Nucciarelli, via di Villa Belardi 24, 00154 Roma.***

*Vendo 105 episodi dei* Cavalieri dello Zodiaco *(edizione italiana). Possiedo inoltre puntate di altre serie, quali:* Lady Oscar, Il mistero della pietra azzurra, Ninja Boy, Kate e Julie. *Tutto in versione italiana.*
***Stefania Dorigo, via Lessona 1, 10143 Torino. Tel. 011/767777.***

*Cerco materiale di ogni tipo e forma su* Lady Oscar. *Chi è interessato scriva a:*
***Jessica Pisciotta, via Cala Chiesa 'Domus 1', Palazzo n. 3, La Maddalena (Ss).***

*Ciao a tutti! Mi chiamo Chiara e adoro i manga e gli anime made in Jap. Se abitate dalle parti di Domodossola - Lago d'Orta - Stresa: scrivetemi. Io vado sempre lì in vacanza, così potremo conoscerci e parlare di tutto quello che ci viene in mente, scambiarci*

Continuate così. Io vi seguo da quando eravate fanzine e ho visto che ripetete un po' gli stessi articoli. Tutto il resto, compresi i fumetti, è perfetto o almeno lo sarebbe se le foto fossero a colori. Ma passiamo alle domande: 1) Domanda strarompic...: dove lo troverò, *Akira* in italiano? 2) Non potreste dedicare una pagina all'insegnamento del giapponese? 3) Perché nelle varie fiere, per esempio Lucca '91, non vedo mai nessuno della redazione? Be', ciao e a presto.

**Godai**

*Caro 'Godai' (?), siamo molto contenti che tu ci segua da tanto tempo. Per quanto riguarda il colore... l'abbiamo già anticipato e lo confermiamo ufficialmente e definitivamente: dal numero 18 (datato ottobre, e sarà puntualissimo!) sarai accontentato. Ma passiamo subito alle risposte. 1) Risposta un po' in 'politichese' ovvero apparentemente vaga, ma - è la verità - la stiamo cercando anche noi (sigh!). Consoliamoci con l'uscita in VHS, auspice la Multivision (se ne parla a pagina 10). 2) Sarebbe indubbiamente una cosa interessante, infatti ci avevamo già pensato, tanto più che ci sono delle associazioni culturali giapponesi che finanziano certi tipi di iniziative... eh, eh. Quindi la cosa diventa, se non scontata, diealizzazione. 3) Come forse ti sarai accorto nel frattempo, la redazione è cambiata: ma noi ci saremo ineluttabilmente. 4) ... ah, no! Le domande sono finite! Allora... ciao e scrivi ancora!*

Vorrei, amici, che non si parlasse troppo, sempre e solo del cartoonist Nagai o della frizzante Rumiko. Penso che dovremmo dare maggior respiro anche ad altri autori come Otomo (A*kira* non basta!), Hojo (evitando il 'ribaltamento' e sforzandoci di superare le difficoltà iniziali che ci impediscono di leggere al contrario; potremmo anche godere delle intrepide avventure delle nostre sculettanti amiche gatte, sempre che il maestro sia d'accordo), Matsumoto (quante preghiere su *Orange Road*!), Miyazaki (*Nausicaä*, il mito... eh!), il mago Asamiya (tremo davanti all'incredibile perfezione di *Silent Möbius*), e poi Shirow, e non ci scordiamo del dio Gundam e di tutto il restante 'ben di Dio' che (spero) un giorno volerà alle edicole.

E poi... una nota: il colore. Avverto un leggero senso di lugubre e di tenebra quando sfoglio questo giornale. Che bella copertina gustosa & appagante, certo! Ma anche dentro un po' di maquillage non guasterebbe. Perdono di vigore quei bellissimi cel set-up che condiscono i vostri sudati servizi. Lo vedete, amici, sì? Ma veramente polposo, lo special sulla Toei! (che intervista!) Il migliore finora! Sul serio! E brevemente chiedo: informazioni su Izumi (Matsumoto). Cosa disegna ora? E... sì! Spiaccicatemi anche due parole sugli ultimi lavori della character designer di Madoka & Kyosuke (Takada Akemi). Grazie!

**Francesco Buzzi, Ferrara**

*Simpatico Francesco, bella lettera spumeggiante, la tua, una di quelle che fa piacere leggere in questi mesi accaldati. Nelle tue righe parli di molte cose, a parecchie abbiamo già dato corso, pubblicando vari articoli, dopo i doverosi omaggi ai big (Hojo sul*

# POSTA

*primo numero di* ***Mangazine****, Miyazaki sul 2, Izumi Matsumoto sul 10). A molte altre stiamo lavorando: inoltre sull'imminente* ***Mekkano*** *pubblicheremo gli acclamatissimi* Appleseed *e* Silent Möbius, *rispettivamente dei maestri Masamune Shirow e Kia (il mago) Asamiya. E al dio Gundam dedichiamo un libro 'da dio'! Come puoi leggere nella precedente lettera provvederemo anche al colore, mentre nei prossimi numeri parleremo e riparleremo di Takada Akemi, Izumi Matsumoto e di tutti gli autori più gagliardi del Giappone... Ma dobbiamo stare molto attenti a ciò che pubblichiamo, non vorremmo essere denunciati come 'istigatori e responsabili degli arrembaggi alle edicole'!*

Cari amici di **Mangazine**, seguo assiduamente e con vero piacere gran parte delle vostre pubblicazioni, quali **Mangazine**, **Zero**, **Z Comix** e, anche se da pochissimo, **Z Star** (*Devilman*). Su questi ultimi nulla da ridire, se non che sono fantastici! Anche **Mangazine** è una rivista buonissima ed è infatti la mia preferita, e poiché ho deciso di farvi delle domande che la riguardano, vi ho scritto.

1) Nell'ultimo numero di **Mangazine** non avete più sovrapposto la scrittura ai disegni! Spero che non abbiate deciso di fare la stessa cosa anche per il prossimo numero!! Sarebbe un vero peccato. 2) Ho notato che sino al numero 5, prima di ogni avventura di *Lamù*, accanto al trafiletto riassuntivo, usavate stampare delle bellissime immagini di *Lamù* che non erano poi riportate nel fumetto. Dal numero sei fino a oggi, invece, avete cominciato semplicemente a stampare degli ingrandimenti delle vignette che compaiono all'interno. Perché non ritornate al vecchio modo? 3) Sono stata molto felice nell'apprendere la vostra nuova idea di vendere le videocassette di *Ken il guerriero*. A tale proposito intendo farvi una domanda: vi arrive-

*materiale, le nostre idee e, soprattutto, divertirci! P.S.: adoro disegnare e ho 16 anni! Scrivere a:* ***Chiara Bessero Belti, via Bologna 10, 15048 Valenza (Al).***

*Vorrei mettermi in contatto con ragazzi e ragazze appassionati di produzioni giapponesi (come lo sono io) per corrispondere e per scambio di materiale. Telefonare o scrivere a:* ***Marzio Bini, via delle Rovare 21/2, 16143 Genova. Tel. 010/505753.***

*Magliette stampate a colori di vostre foto, disegni, ritagli di giornale, ecc. a lire 30.000 + spese postali. Pagamento al ricevimento della merce. Telefonare (ore pasti) per ordini o informazioni:* ***055/9705211 (Leonardo) e 055/901047 (Stefano).***

*Stiamo creando una nuova rivista nipponica, perciò se volete iscrivervi basterà mandare lire 10.000 all'anno e potrete partecipare alla costruzione con articoli, storie, riassunti, ecc. di una nuova, fantastica (si spera) rivista; inoltre si*

ranno mai le videocassette di *Lamù*? Sarebbe davvero il massimo! Bene, spero di non avervi annoiato con le mie domande e, nella speranza di una pur breve risposta, vi saluto cordialmente.

**Angela Mirini, Roma**

*Gentile Angela, grazie mille per i complimenti. Siamo felici di rispondere alle tue domande. 1) Graficamente, hai ragione, è un vero peccato, ma dovevi esserci anche tu, quando, per entrare in redazione, dovevamo farci strada con il badile, fra le lettere che ci dicevano che non si leggevano bene i redazionali! Adottare una bella grafica va bene, ma abbiamo dovuto dare la precedenza alla leggibilità. 2) Le tavole di cui parli sono di storie che verranno più avanti, che comunque pubblicheremo. Anzi, cogliamo l'occasione per rispondere a quanti ci accusano di scarso scrupolo filologico per non avere pubblicato tutti gli episodi di* Lamù *ma solo quelli già occidentalizzati dalla Viz. Ebbene, sappiate che nulla andrà perduto! 3) Stiamo braccando da tempo i diritti di* Lamù, Conan e Maison Ikkoku *(comprese le puntate non trasmesse). Una cosa è sicura: nulla è ancora definito e comunque ci vorrà un bel po' di tempo.*

Purtroppo lo spazio è terminato. Salutiamo **Simone Poletto** di Roma, **Antonio Ippolito** di Segrate (Mi), **Fabrizio Marchesano** di Savona, **Alessandra Tixi** di Genova, **Giuseppe Bozzoni** di Rosate (Mi), **Massimo Previato** di Padova, **Giuliano 'Moroboshi'** di Rimini (Fo), **Alessandro Panzeri** di Milano, **Nicola Cavalletto** di Piove di Sacco (Pd), **Alessia Terrenzio** di Roma, **Il Re Lucertola** di Pavia e, assieme a questi pochi fortunati che hanno l'onore della menzione, tutti coloro ai quali non abbiamo risposto, supplicandoli di avere ancora pazienza. Prima o poi saranno accontentati. Alla prossima!

*vendono e si acquistano VHS di qualsiasi serie (mandare liste prezzate). Scrivete a:* ***FANZINE & MAGAZINE CLUB c/o Christian Ragazzoni, c.so Inglesi 329, 18038 Sanremo (Im).***

*Vendo il film* High School Invasion *(Logica 2000) per i sistemi PAL a lire 10.000 + spese di spedizione, oppure scambio con* Cream Lemon. ***Samuele Bonzio, Dorso Duro 1092, 30123 Venezia. Tel. 041/5231818.***

*Acquisto dischi, libri, manga, ecc. riguardanti* Versailles no bara *made in Italy e made in Japan.* ***Pasqualina Piccolo, cavone S.Gennaro dei Poveri 23, 80136 Napoli.***

*Avvertiamo tutti i lettori che è nato il Manga Club, dove potrete trovare una vasta gamma di VHS e giornalini riguardanti il mondo dei manga. Per informazioni (se telefonate è meglio) scrivere a:* ***Massimiliano Giampaolini, via Aurelia Nord 380, 19100 La Spezia. Tel. 0187/986618.***

Go Nagai colpisce ancora! Dal momento che la ristampa in LD della serie di **Cutie Honey** sta avendo un successo inimmaginabile, Nagai ha deciso di ridare inizio alle vicende dell'eroina, ambientandole trent'anni dopo il vecchio fumetto. Ma la notizia eccezionale sta nel fatto che *Honey* (ribattezzata *Qtey Honey*) non apparirà su un giornale a fumetti, bensì su "Spa!", il più venduto settimanale nipponico d'attualità e di tendenza. Sembra che ad aver convinto la rivista a dar posto al manga di Nagai siano stati da un lato l'eccezionale accoglienza riservata a *Mazinsaga*, dall'altro l'aver appreso della fama di Nagai in Europa da un'intervista concessa dal nostro corrispondente Federico Colpi proprio a "Spa!", lo scorso inverno. Potere di Granata!

Nel numero del 15 giugno di "Shonen Sunday" (settimanale edito dalla Shogakukan), è apparsa la prima puntata del nuovo episodio della serie legata al mito delle sirene della Takahashi. Già visto 8 anni fa in *Ningyo no mori* (Il bosco delle sirene), questo nuovo capitolo dal titolo **Sharihime** (La principessa di reliquie) riaffronta la tematica mitologica con il peregrinare del giovane Yuta. Il protagonista avrà modo di incontrare un vecchio e una fanciulla, due ambulanti venditori di falsa carne di sirena, che la spacciano come la sostanza che dona eterna giovinezza e immunità da ogni malattia. Ma la graziosa bambina serba un passato a dir poco raccapricciante: è ritornata in vita dopo la cremazione del proprio corpo, quando vennero assemblate alcune parti per ridare una forma organica. Infine la creatura venne spalmata con una poltiglia ottenuta dalle frattaglie delle sirene. L'ibrido rianimato, spinto da irrefrenabile desiderio di cibarsi di interiora fresche, fa scempio di ogni essere vivente. Nel caso mancasse di tale nutrimento, la fanciulla andrà incontro a un inevitabile processo di decomposizione. Sono queste 64 pagine, dalle tinte forti, deputate a rinnovare l'appuntamento con il sensazionale cosmo narrativo della Takahashi.

L'atteso progetto *Macross II*, che ripercorre le gesta dei terrestri alle prese con gli Invaluder, vede la luce non solo nel settore video ma anche nella carta stampata. Ad accoglierlo è il meritevole settimanale "Shonen Sunday", nel cui numero dell'8 giugno è stata stampata la prima puntata della saga dal titolo **Macross II - Lovers Again**. La serie è realizzata da Sukehiro Tomita e disegnata da Tsuguo Okazaki, il cui stile ricorda quello morbido di Yoshikazu Yasuhiko. La storia ha inizio 80 anni dopo le vicende del primo film: il protagonista è un reporter televisivo inviato nello spazio per riprendere la furiosa guerra tra umani e Invaluder. Tra vorticose vicende belliche porterà in salvo una misteriosa ragazza sbalzata nello spazio da un'esplosione che ne ha distrutto il veicolo spaziale. Ricoverata sulla Terra si rivelerà una donna della razza degli Invaluder; nonostante questi alieni siano di dimensioni enormi ed esteriormente grotteschi, la fanciulla stranamente ha le dimensioni e l'aspetto di una graziosa terrestre. La storia narra dei rapporti fra il reporter e la ragazza aliena, trascurando completamente gli aspetti legati ai rapporti di vita militare, che tanto avevano marcato le vicende del primo film. Gli OAV di *Macross II* sono curati dalla Bigwest Production e dalla A.I.C. Direzione di Ken'ichi Yatani, sceneggiatura di Sukehiro Tomita, mentre il char. design è di Haruhiko Mikimoto. La Shogakukan ha stampato anche i romanzi di *Macross II*, sempre scritti da Sukehiro Tomita.

I fumetti di Katsuhiro Otomo vogliono essere una rivisitazione in chiave moderna di alcuni classici del manga che il trentottenne autore amò in gioventù. Così il computer Atom di *Fireball* è una reinterpretazione dell'Atom di Tezuka; la piccola esper Etchan di *Domu* è una Sarutobi Etchan (da noi Hela Supergirl) del futuro; infine dalla vicenda di *Superrobot 28*, arma segreta superpotente costruita durante la II Guerra Mondiale, Otomo ha tratto ispirazione per *Akira*. Andando avanti il racconto s'è sviluppato in maniera completamente diversa, ma sia il protagonista di *Akira* che il pilota del robot di Mitsuteru Yokoyama si chiamano Kaneda; inoltre il numero 28 è diventato il codice di Akira.

**a cura di Federico Colpi, Maurice Erkole e Saburo**

World Apartment Horror, *97 minuti che mescolano gangster movie e horror, strizzate d'occhio alla serie B, impegno politico, psichedelia e genuina commedia. Questa produzione Embodiment (per la distribuzione Sony), come tutti i lungometraggi giapponesi, è tecnicamente impeccabile e ha raccolto entusiastici consensi all'ultimo festival di Vancouver. Ma perché parliamo di un film dal vivo, pur se giapponese? Perché è la più recente impresa di Sua Maestà Katsuhiro Otomo nel campo della* live action. *L'eroe del creatore di Akira questa volta si chiama Hiroki Tanaka ed è uno yakuza destinato a rivedere molti suoi parametri esistenziali quando si trova alle prese con il mondo degli immigrati coreani, per di più spalleggiati da un mostro soprannaturale. Otomo, oltre che regista, è anche cosceneggiatore in combutta con Keiko Nobumoto. La più bella battuta di tutto il film? Quando Tanaka prima maniera afferma: «I giapponesi non sono asiatici! Noi siamo bianchi!»*

# NEWS

### OAV

***MIGENEKOHOLMES NO YUREI SHIRONUSHI*** *(Il gatto chiazzato Holmes e il padrone del castello fantasma)*
*21 luglio, ASC KODANSHA, 45', A.I.C.*

***PRINCESS ARMY***
*1 agosto, SONY MUSIC ENTERTAINMENT, 30', Animate Film*

***NOZOMI WITCHES***
*5 agosto, TOSHIBA EMI, 50', Group Tack*

***INJU GAKUEN 2 - LA BLUE GIRL*** *(La scuola delle belve lascive)*
*12 agosto, DAIEI, 50', MTV*

***CHAMELEON***
*16 agosto, PACK-IN VIDEO, 50', Leona Egg*

***BABIL NISEI 3*** *(Babil secondo 3)*
*21 agosto, SOHBI, 30', J.C. Staff*

***CHOJIKUYOSAI MACROSS II 3*** *(La superfortezza spazio-temporale Macross II 3)*
*21 agosto, BANDAI, 30', AIC-Oniro*

***KIDO SENSHI GUNDAM 0083 vol. 12*** *(Mobile suit Gundam 0083 vol. 12)*
*21 agosto, BANDAI, 30', Sunrise*

## TV

**YOSEI DICK** (Dick folletto)
Prod. GROOVER PROD. per ZUIYO MARUBENI, su NHK SAT 2
Terminato *Oniisama e...* la NHK SAT 2 cambia totalmente atmosfere con questa serie ispirata al racconto di Catherine E. Briggs *La guerra del folletto Dick*. Ambientato nella seconda metà del XVII secolo in Inghilterra, questo anime racconta i divertenti episodi che nascono dall'incontro degli uomini con il misterioso mondo dei folletti, e in particolare con l'irrefrenabile Dick. Chi ha letto il racconto potrà notare che il cartone (che ha richiesto due anni di produzione) non lo rispetta con precisione, ma tende invece a generare un'atmosfera molto più allegra e spensierata.

## TV SPECIAL

**FUJIKO FUJIO A NO WARAU SEERUSUMAN** ('Il rappresentante che ride' di Fujio Fujiko A)
Prod. SHIN'EI DOGA per TBS, su TBS
Evidentemente le richieste di rivedere in TV l'eccentrico rappresentante di commercio creato da Motoo Abiko (in arte Fujio Fujiko A) sono state così numerose che la TBS ha deciso di farne uno special TV diviso in due puntate. Così ora è tornato assieme a un altro noto eroe di Abiko, Imani Mitero, psicopatico alunno delle elementari che ha la mania di prender nota su un'agenda di ogni sgarbo ricevuto da persona o animale: quando gli sgarbi arrivano a dieci il loro autore è costretto a una pietosa morte! Il rappresentante-che-ride, comunque, cercherà di far guarire questo bizzarro vizio di Mitero.

## CINEMA

**'92 NATSU-TOEI ANIME FAIR** (Fiera animata Toei-Estate '92)
dall'11 luglio, prod. TOEI DOGA
Nello scorso numero ce n'eravamo dimenticati, ma in estate, puntuale da più di vent'anni, arriva la festa animata Toei. Anche quest'anno, come di consuetudine, saranno proiettati tre film: rispettivamente *Dragon Ball Z*, *Dragon Quest* e, alla sua prima edizione animata, *Rokudenashi Blues*. Lasciando stare le due apparizioni di routine dei due super-famosi 'draghi' (notizia: dopo anni Nausicaä ha lasciato il suo posto di personaggio più popolare del Giappone nella classifica dl "Animage" proprio a Tranks di *Dragon Ball*!), passiamo subito a quest'ultimo lungometraggio. Ideata da Masanori Morita, che da anni ne disegna una splendida versione a fumetti su "Shukan shonen Jump" (Shueisha), la serie originale narra le vicende quotidiane di alcuni studenti *rokudenashi* (buoni a nulla, svitati) e in particolare di Maeda, tra tentativi di circuire giovani compagne, sfide per difendere il proprio 'onore di maschio' e via dicendo. La morale è che anche coloro che a prima vista possono sembrare dei mascalzoni hanno una loro etica ben definita, nonché un cuore sempre e inaspettatamente pronto a commuoversi... Senz'altro in Giappone si sentiva la necessità di portare in animazione un best-seller come questo; ma è altrettanto vero che non è molto chiara la relazione che può avere un personaggio simile con *Dragon Ball* e, soprattutto, *Dragon Quest*, destinati a tutt'altro pubblico. La Toei sembra essersene resa conto e ha evidenziato in questa edizione animata soprattutto le scene comiche e gli scazzottamenti, con il risultato che il film ricorda più *Be Bop High School* o *Shonan bakusozoku* che *Rokudenashi Blues*. Staremo a vedere se in autunno partirà anche la serie TV e come sarà sceneggiata; quanto ad animazioni e disegni, il prodotto è senz'altro superiore ai livelli medi della Toei doga degli ultimi anni, perciò l'attesa è forte!

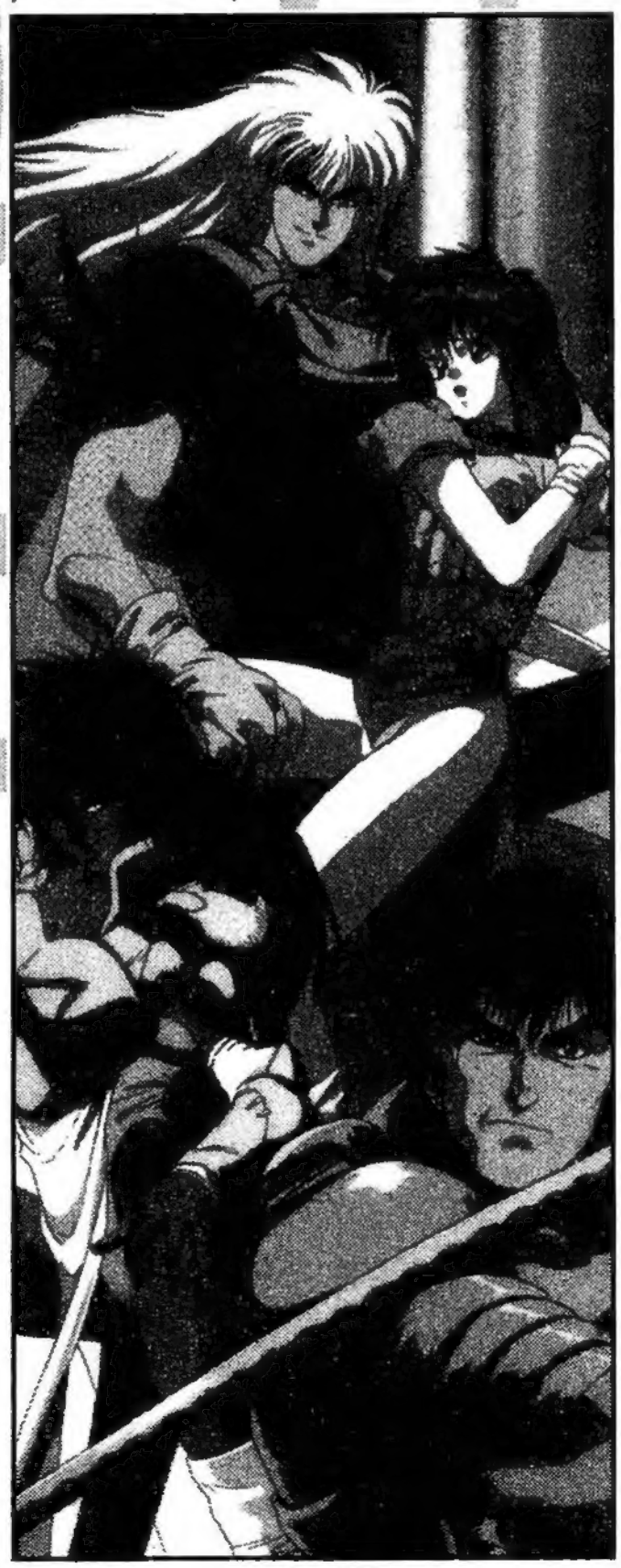
**RANMA 1/2: HANAYOME O TO RIMODOSE!** (Riprendete la promessa sposa!)
Dal 1° agosto, Studio Dean per KITTY FILM
Il secondo episodio cinematografico delle avventure di Ranma ha per certi versi molti punti in comune con il precedente: anche qui si parla di rapimenti di fanciulle e matrimoni, ma questa volta il numero delle giovani scomparse è decisamente elevato! L'autore dei crimini è un gruppo che ha la sua sede nell'Isola dell'Illusione e che è guidato dall'enigmatico Principe Illusionista

Toma. Che mistero nasconde il losco figuro? Se avete i soldi per andare in Giappone a vedervi il film, lo saprete subito: sennò aspettate l'uscita della videocassetta, prevista per aprile 1993!!

**YAWARA! SORE YUKE, KOSHINUKE KIZZU!** (Forza, ragazzi paurosi!)
Dal 1° agosto, MADHOUSE per KITTY FILM
Come previsto, nell'anno delle Olimpiadi di Barcellona niente Lamù o Kyoko, ma *Yawara!* ad accompagnare *Ranma*. Diventata simbolo della sfida olimpica nipponica per la medaglia d'oro nello judo, quest'eroina ideata da Naoki Urazawa ha un grande successo sia nella versione televisiva, uscita anche in Italia con il titolo di *Jenny Moore*, che nei fumetti (Shogakukan). Tuttavia, mentre la serie TV segue fedelmente le vicende dei manga, in questo film si narrano avventure del tutto inedite: anche per questo motivo è stato chiamato a scrivere il soggetto della pellicola lo stesso Urazawa, l'unica persona che può ideare nuove vicende di *Yawara!* senza mutare lo spirito della storia originale.

**MOOMINTANI NO SUISEI** (Una cometa nella valle di Moomin)
Dall'8 agosto, VISUAL '80 per TELESCREEN
Popolarissima da decenni in Giappone e presto destinata a esserlo anche in Italia, la famiglia di Moomin (che sembra un ippopotamo, ma in realtà è uno spirito) è questa volta testimone di un grande evento naturale: il passaggio di una cometa, che porta scompiglio nella sua valle felice. E' un episodio tratto dai racconti originali di Moomin, mai portato in TV e sceneggiato in questa versione cinematografica da Akira Miyazaki. La regia è di un altro veterano, Hiroshi Saito, mentre la produzione è della Visual '80 per Telescreen.

**LITTLE TWINS**
Dall'8 agosto, TOEI DOGA
La realizzazione di questa dolcissima serie di avventure di gnomi ideati dall'autore di *Memole*, nonché supervisore dei fondali di *Tatsu no ko Taro*, risale alla scorsa estate, quando il primo episodio fu proiettato in una seduta per addetti ai lavori (ma c'eravamo anche noi!) negli studi di Toei. I sei episodi che la compongono sono destinati al mercato degli OAV, ma questo viene proiettato nelle sale cinematografiche soprattutto con l'intenzione di far conoscere il prodotto al grande pubblico. Ebbene, non aspettatevi nulla di quello a cui l'animazione della Toei vi ha finora abituato: molto 'occidentale' nei disegni, negli splendidi fondali ad acquerello, addirittura nelle animazioni, questa serie, prodotta dal veterano Yoshifumi Hatano e disegnata da Kazuo Komatsubara, è destinata a divertire e commuovere tanto grandi e piccini. Un tocco di freschezza, nello stanco panorama degli anime made in Japan, che vi consigliamo di vedere con i vostri occhi nell'edizione in OAV (distr. Bandai; in Italia già disponibile presso Hunter).



***MADBULL 34 - PART IV GOODBYE SLEEPY***
*21 agosto, SHUEISHA/ PONY CANYON, 50', Magic bus*

***NAGAI GO-OIRA SUKEBAN*** *('Io Sukeban' di Go Nagai)*
*21 agosto, COLUMBIA, 45', Dynamic Planning/ Studio Signal*

***SHIN DREAM HUNTER REM*** *(Il nuovo 'Dream Hunter Rem')*
*21 agosto, CYCLON/ SOHBI, 50', Studio Sign*

***BASTARD!!***
*25 agosto, SHUEISHA/ PIONEER LDC, 30', AIC*

***KONAI SHASEI FINAL*** *(Vivide rappresentazioni di vita scolastica)*
*25 agosto, SOEISHINSHA, 40', Studio Signal*

***TEITO MONOGATARI 4*** *(Storia della città imperiale 4)*
*25 agosto, TOEI VIDEO, 60', Madhouse*

***GREEN LEGEND RAN 2***
*28 agosto, PIONEER LDC, 45', MTV*

***OZ 1***
*28 agosto, HAKUSENSHA/VICTOR, 35', Madhouse*

***VIDEO GIRL 8***
*28 agosto, SHUEISHA/ VICTOR, 30', IG Tatsunoko*

# ITALIA

L'insidia dell'errore, per di più eclatante (tanto grossolano da essere garanzia che si è trattato di una svista e non di lacuna culturale), si è introdotta subdola tra le righe della nostra impeccabile rivista. I prodigi dell'informatica consentono prestazioni inaudite ma, con l'accelerazione dei tempi di scrittura e con le arcane mosse di 'taglia e incolla', aprono varchi immani all'errore in agguato. Così, nell'articolo sul mercato italiano di **Mangazine** 14, il character design di *Candy Candy* è stato attribuito a Shingo Araki e il manga a Riyoko Ikeda (come pure quello di *Georgie*). Inoltre il character design di *Heidi* e *Anna* era attribuito a Miyazaki. Rimettiamo le cose in ordine. 1) Il character design di *Candy* è di Mitsuo Shindo. 2) Il manga di *Georgie* porta la firma di Yumiko Igarashi. 3) Il chara di *Heidi* e *Anna* è di Yoichi Kotabe e Yoshifumi Kondo (collaboratori di Miyazaki).

Passiamo finalmente al terzo appuntamento con il mercato italiano, che comincia ad affrontare l'attualità, e lasciamo subito lo spazio alle uscite sia televisive che dell'home video. Home: a ottobre uscirà *Akira*, di Otomo, per la Multivision, che lo proporrà direttamente per la vendita (L. 45.000, sembra), mentre per gli inizi di luglio era prevista per la Yamato Video l'uscita del kolossal *Chojiku yosai Macross – Ai oboeteimasu ka*, il filmone di *Macross* uscito nell'estate del 1984. Quando scriviamo queste righe (proprio agli inizi di luglio) l'anime non è stato ancora presentato.

La notizia che farà gioire maggiormente gli appassionati (e allo stesso tempo li farà imbestialire) è di quelle veramente succose: la Fininvest ha iniziato l'adattamento dei cartoni di *Ranma 1/2*, che andrà a finire nel contenitore "Bim Bum Bam" e ha immediatamente iniziato l'opera di scempio censorio che è il segno distintivo della rete privata. Tanto per darvi un'idea diciamo subito che la scena della prima mutazione di Ranma (di cui si vedeva solo un'ombra riflessa!!!) è stata tagliata perché lesiva della personalità dei bambini (ed era solo un'ombra della personalità di Ranma riflessa sul muro...). Ma non è finita qui. Mentre eravamo impegnati nel nostro zapping

quotidiano, indovinate un po' cosa siamo andati a beccare: *Gundam*! Esatto, avete capito perfettamente, il nostro mobile suit preferito è attualmente in onda su TeleOlbia e ci rimarrà per un bel po'. Visto il tempo da lupi che imperversa in tutta Italia non sono certamente pochi quelli che, come noi, sono costretti a casa, ragion per cui diamo un'occhiata a quello che la TV ci offre in attesa della bella stagione: *Orange Road* (*E' quasi magia, Johnny*, Italia 1); *Yawara!* (*Jenny Moore*, Junior TV); *Fushigina Melmo* (*I bon bon magici di Lilly*, di Tezuka, Sardegna 1).

Per ora è abbastanza, alla prossima, dove vi parleremo anche degli ultimi capolavori apparsi in TV: *Nadia* e *Peter Pan*.

**Christian Scalas & Max Altana**

# Manga Shop

Via Plauto, 5 48015 Cervia (RA)
Tel. 0544/988444 - 71922

Seguimi! Vieni al Manga Shop in Corso Mazzini, 36 a Cervia in provincia di Ravenna. Troverai Manga, Anime, Posters, Modellini, CD, Riviste, Video-cassette, Gadgets e altro ancora.

Ah, dimenticavo: se non puoi venire scrivici! Saremo lieti di spedirti la nostra lista degli articoli (gratuitamente), oppure il nostro catalogo illustrato (se invii L.2000).

Ciao.

Manga Shop Uff. vendita per corrispondenza — Via Plauto, 5
Manga Shop Negozio vendita al pubblico — C.so Mazzini, 36
48015 Cervia (RA) — Tel. 0544/71922 - 988444

ATTENZIONE - non dimenticarti di scrivere Nome e Indirizzo !!!!

*Personaggi e interpreti: Sakura, la nipote di Sakurambo, malauguratamente conosciuta da Ataru nel quarto episodio, qui in inedita versione sexy-disco-dance; Tsubame Ozuno, sedicente fidanzato di Sakura, che ha studiato magia nera in Occidente; Satana Claus (!?!), il Grande Capro, un orso, il mostro di Frankenstein, Dracula, l'Uomo-Lupo, Super-Batman, mostri occidentali assortiti e naturalmente l'incosciente Ataru, la pimpante Lamù e il menagramo Sakurambo nella parte di se stessi. Ospite speciale: lo spazial-bovin-tigrato Rei, ex-ragazzo di* **Lamù**, *sempre più incendiario! Ospite misterioso: Kurama Tengu, secondo una nota leggenda trasposta in numerosi romanzi e film, è uno spirito montano dal lungo naso (tengu) che, commosso dalle sventure di un giovane, diventa un guerriero per proteggerlo. Fa proprio al caso di Ataru! Grande assente: Satana! Una serata in discoteca che non dimenticherete! Questo mese, per far prima, non finiamo con la rima.*

# PARTE 16
# DISCO INFERNO

C'E' NESSUNO IN CASA ?

UN MOMENTO !

ATARU, PUOI ANDARE A VEDERE CHI C'E' ALLA PORTA ?

EHH- VABBENE.

CHI E' ?

SAKURA !

VORREI INVITARTI A USCIRE.

MAMMA, NON RESTO A CENA STASERA.

COSA ?

VADO A BALLA-RE.

A BALLARE ?!

E CON CHE SOLDI ?!

PAGA SAKURA.

BE'... SE E' GRATIS IMMAGINO CHE...

SAKURA MI PORTA FUORI! AH! SONO PROPRIO FIGO, NO ?

HO SEMPRE DESIDERATO ANDARE A UNA DISCO TERRESTRE!

STRANO PE-RO'. NON M'IMMAGINA-VO SAKURA COME UNA TIPA DA PISTA.

EH!

PERCHE'? VORRESTI NEGARE CHE SONO, COME DIRESTI TU, UNA "SBARBA ALLA MODA" ?

SPERO SOLO CHE LA MUSICA SIA TROPPO ALTA PER PAR-LARE!

EH
EH
EH
EH

MA PERCHE', CI DOB-BIAMO TIRARE DIETRO ANCHE LAMU' ?

EH
EH

EHM, DICIAMO ...PIU' SIAMO MEGLIO E'.

EH

BUU !!

BAH!

EHM... ?!

IO...AH... VOLEVO FARVI UNA SORPRESA.

NEANCHE LA TUA STUPIDITA' MI SORPRENDE PIU'.

STAVO RIDENDO DELLA TUA FACCIA ALLIBITA...

E MI E' SALTATO IL TEMPISMO!

AH AH AH!

COSI'... QUESTO SAREBBE UN TUO AMICO?

INSOMMA... MM...

IO SONO TSUBAME OZUNO... IL FIDANZATO DI SAKURA!

GIAH!!

SA... SA... SA...

SAKURA! NON TI LASCERO' A LUI!

EHI, BLOCCATI!

ADESSO! TUTTI ALLA DISCO!

ZOW

UHH. HO UN BRUTTISSIMO PRESENTIMENTO.

DRINK
FIGHT
CRY
COLLAPSE
BOTTOMS UP
DEAD DRUNK CLUB
GIRLS
URP!
AH! L'AMBIENTE È QUELLO GIUSTO!

SAKURA! QUAGGIÙ!

AH! ZIO!

NO. NON SAKURAMBO.

AH, L'UOMO PRESCELTO.

OZUNO. TSUBAME OZUNO, QUELLO TSUBAME --

NON POSSO CONCEDERLA IN SPOSA FINCHE' NON SARO' CERTO DEL TUO ADEGUATO POTERE SPIRITUALE!

EH EH EH. QUESTA DISCOTECA E' L'AMBIENTE IDEALE PER DIMOSTRARE I MIEI POTERI!

NO! TROPPI PERSONAGGI FAMILIARI! STANNO COMPLOTTANDO QUALCOSA!

TESORUCCIO, DAI, BALLIAMO!

NON RIESCI A FAR DI MEGLIO?

NON RIESCI A STARE ZITTA?!

QUI.

OLÀ!

ZOOP

LÀ.

BOP

EHI! FANNO SPETTACOLO!

ANCORA! ANCORA!

OKAY, SIE' SCALDATA!

METTIAMO UN PO' DI ETHNO-POP!

UHG!

POP!

MI VIENE IN MENTE IL GRANCHIO CHE HO MANGIATO IERI.

GLI SPIRITI SI RACCOLGONO DOVE LE EMOZIONI SONO AL TOP . . . IN POSTI COME QUESTO !

SENTO UNA STRANA FORZA !

TSUBAME HA STUDIATO MAGIA NERA IN OCCIDENTE !

TRAMITE LA MAGIA OCCIDENTALE POSSO EVOCARE IL GRANDE SPIRITO DEL MALE

SATANA !

E QUALE ATTRATTIVA MAGGIORE PER GLI SPIRITI MALIGNI DI QUELLA IELLA AMBULANTE DI ATARU ?

TSUBAME NON FALLIRÀ !

SATANA !

SPIRITI DI ELDRITCH PORTATEMI . . .

SHAZAM !

ZIP ZAP

UH ?

OH!

BOO

QUELLO ERA "SATANA"? O "SANTA CLAUS"?

BE', CI SONO VICINO.

TESORUCCIO!

SEI STATA UNA BRAVA BAMBINA?

È UMILIANTE! FAR PORTARE VIA "SANTA CLAUS" DAGLI SPIRITI!

SPIRITI! TOGLIETEMI LE SUE GRINFIE DI DOSSO!

WRRRF?

OHH! UN ORSO!

TESORUCCIO!

"GRINFIE DI ORSO", EH?

È IL MIO TESO-RUCCIO!

CHI TIRA FUORI UN PO' DI M-MIE-LE?

LA PAGHERAI!

DOT

OH, PERDIO LA POLLA-STRA IN AZIONE!

EHI... ASPETTA...

RICHIAMA GLI SPIRITI OCCIDENTA-LI PER COMBATTE-RE AL TUO FIANCO.

E SE I MIEI SPIRITI VINCONO ... SPOSERÒ SAKURA?

ALLORA CHIAMO IL GRANDE CAPRO!

SI MA LA-SCIA PERDE-RE TÉ-SO-RUC-CIO!

EEEEE!

SHANAM!

AAAA!

OMP

UGH

REI!

UH? UH? UH?

EEE

EEE

MUH!

VIA!! VIA!! VIA!!

BU-MOOOO

REI! CHE COSA CI FAI QUI ?!

LASCIALO REI!

LAMU'!

MMMMM

UH-OH-

C'E' QUALCHE PROBLEMA, SIGNORE ?

CHIAMA LE GUARDIE!

BABBO NATALE, LA TIGRE E L'ORSO! ACCIDENTI!

D'ACCORDO! CHI HA DATO IN GIRO LE DROGHE STAVOLTA ?

ALLORA QUAL E' BABBO NATALE ?

LAMU'

LASCIAMI!

UHH?!

CHE POSTO PAZ-ZE-SCO.

YMCA

EHI, AMICO, PER VENTI DOLLA-RI D'ENTRA-TA...

...È MEGLIO CHE LO SIA!

LA-SCIA-MI!

ZAK ZAK

OH! OH!

EEH

BU-MOO

AHIA!

AAAH!

SQUK

OH

AH! IL MIO CAPRO HA VINTO!

QUELLO NON E' UNA CAPRA. E' UN TORO. NON CONTA.

EHI! LA MIA CENA!

OH. MASSIC-CIO. VERAMEN-TE MASSIC-CIO. OH!

PICCHIATO... UMILIATO... NE HO ABBASTANZA! NON MI LASCIANO SCELTA !!

GRRRR

OH!

SEMBRA IMPAZZITO!

NON HO MAI VISTO TANTA RABBIA SULLA SUA FACCIA!

STA PER SCOPPIARE!

C'È UNA SOLA COSA DA FARE!

SOLO SÒLO

PIGLIARMI UNA POLLASTRA!! FAMMI VOLARE, PUPA.

AIUTAMI A SMALTIRE UN PO' DI PRESSIONE!!

EHIII!

KLANK

COME POSSO CONQUISTAR-MI LA MANO DI SAKURA ?

DOVRAI CONFRON-TARTI CON ME !

ALLORA.. COSI' SIA !

ZAN!

PRI-MA TU.

ATTENTI, CI ROVINE-RANNO, FARANNO--

IL DIAVOLO A QUAT-TRO, AMICO.

AH ! I MOSTRI DELL'OC-CIDENTE !

POP

NESSUN PA-RAGONE CON I MOSTRI GIAPPONESI !

POP POP

ZOOOM!

SUPER-BATMAN!

KURA-MA TENGU!

BUDDA-BUMP BUDDA-BUMP

ANCORA! ANCORA!

PROPRIO UNA TROVATA FURBA!

UHMM. LA MAGIA MASCHILE E' COSI' BRUTALE!

dum tiki dum tiki

OKAY, VI STATE SCALDANDO TUTTI QUANTI ?

SCUOTIAMOCI AL RITMO DI UN ALTRO MOSTRUOSO SUCCESSO !

TESORUCCIO ! SALVAMI !

LAMÙ !

QUEL PEZZENTE CONTINUA A FREGARMI IL CIBO !

MM. SE FOSSI COSÌ CARINO POTRESTI PRENDERTI TUTTO !

SENTI, VUOI CHE TI PORTI IN UN ALTRO POSTO ?

SICURO !

KA-ZAM !

LAR-
GO
!!

E IL NOSTRO APPUN-TAMEN-TO?

CI SONO PIÙ MOSTRI OCCIDEN-TALI.

NO, NO, NO. QUELLI GIAPPO-NESI SONO DI PIÙ.

COMUNQUE ...NESSUNO MI HA MAI FATTO SUDARE TANTO.

DARÒ A SAKURA IL PERMES-SO DI SPOSAR-TI.

NO... NON E' UNA PRE-SA IN GIRO?

D
O
M
G

WA-
HOOO!

AIUTO!!

POP! POP!

AGGIUNGIAMO QUALCHE MOSTRO EH?

EH EH... CREDO DI AVERE PERSO LA TESTA

NESSUNO MI AVEVA DETTO CHE AVREMMO AVUTO UNA FESTA IN MASCHERA!

NON ABBIAMO GIÀ FESTEGGIATO HALLOWEEN?

OH, SÌ-Ì-Ì-Ì! SURRISCALDIAMOCI! SCATENIAMOCI, GIÙ DI BRUTTO!

CASCAMORTO!

ZZAK

DAI, SU, DOLCEZZA, STRO, FINIAMOCI!

NON PUOI CHIEDERMI DI USCIRE E POI FILARTELA!

SAI COME SBARAZZARTI DI QUESTI MOSTRI?

UH, QUESTO... ALLA PROSSIMA LEZIONE...

- FINE DELL'EPISODIO -

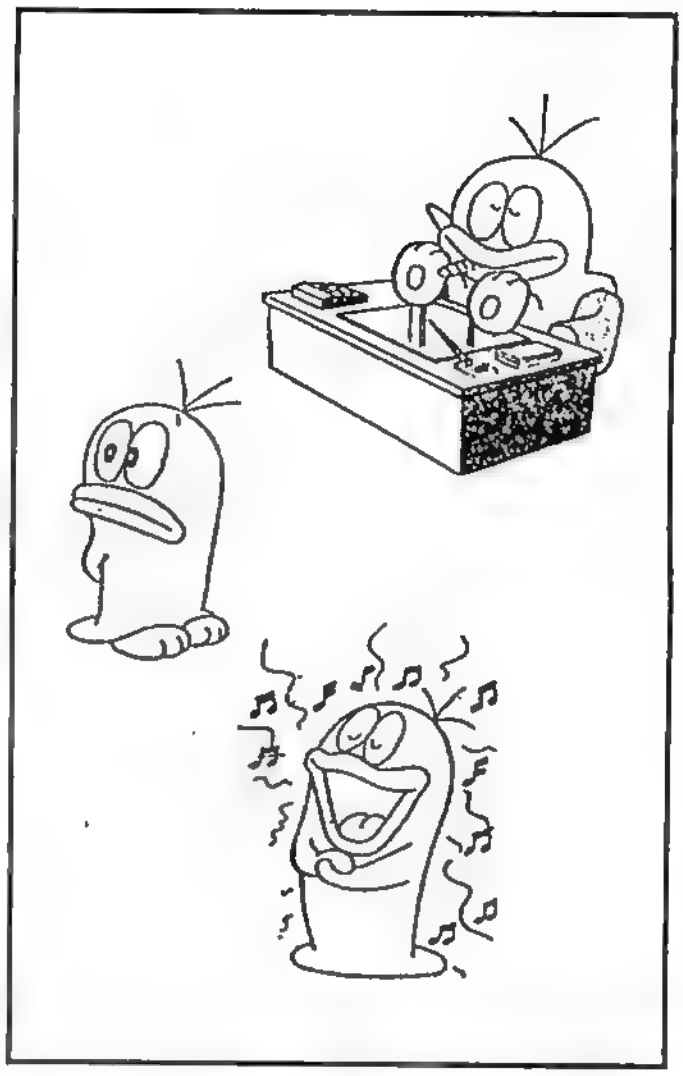
# DORAEMON
## GATTO SPAZIALE

di Maurice Erkole

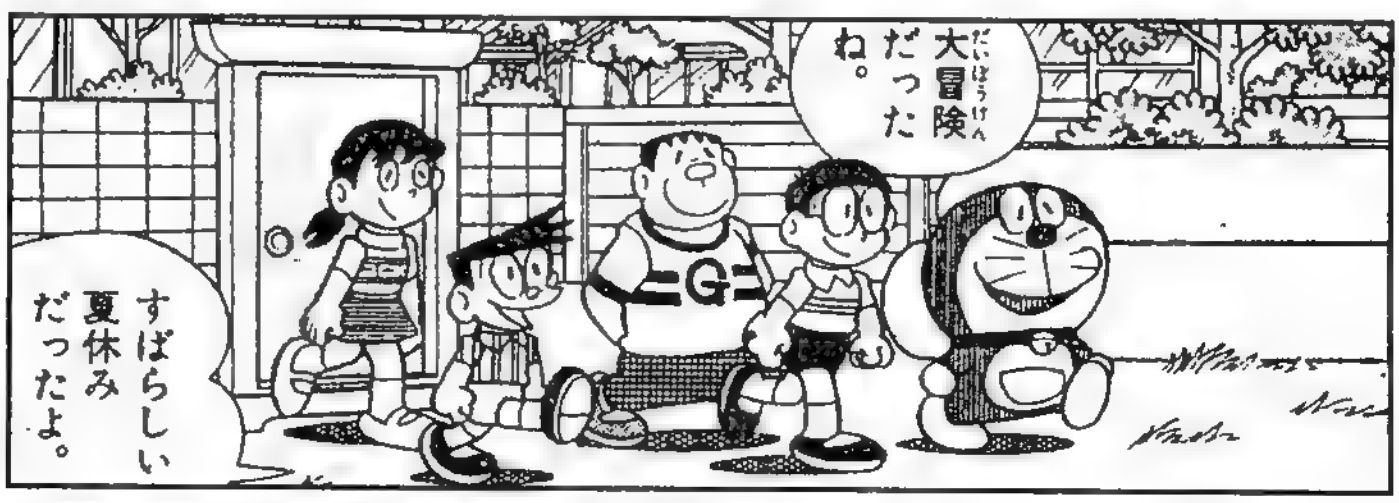
Il fumetto per ragazzi in Giappone è una presenza fondamentale nelle prime letture d'infanzia. Intere testate sono concepite per educare il bambino a riconoscere l'alfabeto grazie a fumetti interattivi opera di noti mangaka. Certamente i più popolari sono Fujimoto Hiroshi e Abiko Motoo, nati rispettivamente nel 1933 e nel 1934, due autori che firmano sotto l'unico pseudonimo di Fujio Fujiko. Provenienti entrambi dalla prefettura di Toyama, si trasferirono a Tokyo nel 1954 per lavorare, come assistenti, nel neonato studio Mushi Production di Tezuka. Al tempo risiedevano in una modesta quanto celebre casa di periferia chiamata Tokiwaso, un residenza che ospitò giovani fumettisti poi divenuti famosi. Nella Tokiwaso aveva abitato, in un piccolo appartamento, pure Osamu Tezuka, e con lui altri come Shotaro Ishimori, Mizuno Hideko e Fujio Akatsuka. Nel 1959 il duo Fujiko Fujio lasciò la residenza per intraprendere la professione autonomamente dallo studio di Tezuka. Il successo arrivò nel 1964 con *Obake no Kyutaro* (Il fantasma Kyutaro) – o meglio, volendo rispettare la

© TENTOMUSHI COMICS.

© SEIZANSHA.



grafia dell'originale, *Obake no Qtaro* – apparso sul settimanale "Shonen Sunday". Il manga narra di un piccolo fantasma pacifico e giocherellone che, adottato da un ragazzino dal nome Shota, si inserisce nel nucleo familiare del giovane amico. Il fantasma, talvolta maldestro e ingenuo, dovrà affrontare al fianco dell'amico i problemi più comuni a ogni bambino della età di Shota; infatti l'ambiente in cui vivono i due protagonisti è quanto di più ordinario e quotidiano si possa concepire. I lettori, grazie al notevole successo della serie, furono letteralmente subissati di pupazzi e accessori raffiguranti il simpatico Qtaro; d'altronde era prevedibile che un manga di questo tipo (un 'gag manga') facesse nascere un processo di identificazione nei giovani lettori; infatti le tematiche trattate aderiscono perfettamente alle condizioni sociali di una famiglia di ceto medio. Fu su questa formula narrativa che il duo Fujio Fujiko cominciò a strutturare, nel 1970, una nuova serie rispondente al nome di *Doraemon*, giunta anche qui in Italia, grazie alla versione televisiva. *Doraemon* riscosse, in Giappone e in alcuni stati del sud-est asiatico, un'eccezionale popolarità, che scaturì in una prevedibilmente favorevole operazione commerciale, che fruttò cifre incalcolabili all'ormai famosa coppia. Nel 1979 le edizioni dei singoli volumi delle puntate di *Doraemon* hanno raggiunto i quattordici milioni di copie vendute. Il manga narra di un robot omonimo, dall'aspetto di un buffissimo gatto. Si tratta di un giocattolo costruito nel XXIII secolo, venuto dal futuro per dare una mano allo sfortunato ragazzino Nobi Nobita. Come Shota, nel manga di Qtaro, anche questo protagonista non è molto brillante, e si trova costantemente alle prese con mille problemi. Il gatto, una figura positiva e talvolta geniale, è sempre pronto a escogitare un piano per soddisfare i desideri di Nobita; Doraemon possiede un'infinita serie di accessori fantastici che gli fuoriescono da una tasca marsupiale, quali la macchina del tempo, una penna computerizzata in grado di risolvere i compiti scolastici di Nobita, un rivelatore di bugie e molte altre divertenti diavolerie. Questa fortunata serie, che resiste da vent'anni, ha innescato anche numerosi studi che si sono interrogati sui motivi di tanto successo, per molti versi sconcertante, se si tiene conto che il fumetto, pur molto gradevole sia nel disegno che nelle storie, non presenta pregi particolari. In uno studio terminato recentemente, si è fatto ricorso ad analisi sociologiche e di psicologia sociale per concludere che il fumetto *Doraemon*, attraverso l'insicurezza e le frustazioni di Nobita, mette a fuoco con grande verosimiglianza i problemi di una generazione cresciuta nel benessere materiale, in un ambiente iperprotettivo, soggetta a un tipo di educazione conformista e livellatrice.






© TENTOMUSHI COMICS.

# MORNING

## di Maurice Erkole e Saburo

Dopo un periodo di stanchezza la testata "Morning", il pregevole settimanale della Kodansha, sembra abbia riacquistato il favore e la stima del pubblico proponendo opere di innegabile interesse.

Le consuete pagine a colori, sezione raramente dedicata ai manga, sono occupate dalla nuova produzione di Seizo Watase dal titolo *Sai*. Già autore di *Heart Cocktail*, Watase ora ci propone una storia ambientata ai giorni nostri, dai toni soft e intimisti. Protagonista è una giovane coppia giapponese, e le vicende del manga ruotano soprattutto attorno alle relazioni, amicizie e conoscenze dei due, offrendo uno spaccato realistico e interessante della vita quotidiana nell'arcipelago nipponico. La moglie, di nome Sai, che per l'appunto è anche una delle pronunce dell'ideogramma *tsuma* ovvero 'moglie', veste il tradizionale kimono e dimostra un animo sensibile e delicato, nel pieno rispetto delle tradizioni popolari. Il marito invece è un ragazzotto gioviale, ma pur sempre premuroso della propria compagna. *Sai*, per la sua sapiente grafica, essenziale e fresca, si avvicina, per molti versi, all'elegante stile 'linea chiara' francese.

In forte contrasto con il manga di Watase, tra le pagine di "Morning" compare la conclusione del fumetto *Kami no kemono* (I demoni degli dei) di Keisuke Tomoe. La sconvolgente trama narra della comparsa, sulla superficie terrestre, di un'orda di demoni giganteschi, invincibili creature resistenti persino agli ordigni nucleari. La vicenda ha inizio con le devastanti catastrofi causate da un primo mostro nelle più importanti città costiere del Sol levante. Sarà invece una seconda creatura, lunga 22 chilometri e pluritentacolare, a recare la distruzione definitiva del pianeta e del genere umano. Il mostro, sbucato da sotto l'isola di Manhattan, a New York, sparirà nel giro di quattro giorni ma solo dopo essersi lasciata alle spalle un'incredibile alluvione che spazzerà via tutte le terre emerse. Dai resti di una Terra ormai irriconoscibile, gli esseri umani rinasceranno nella loro forma primordiale, nello stadio che si ha prima del concepimento: quello di puro spirito. Lo stile grafico, nonostante sia piuttosto affrettato, ricorda in parte *Akira* e la nuova corrente che ha preso piede in Giappone, abbandonando le linee morbide per una rappresentazione più spigolosa e realistica.

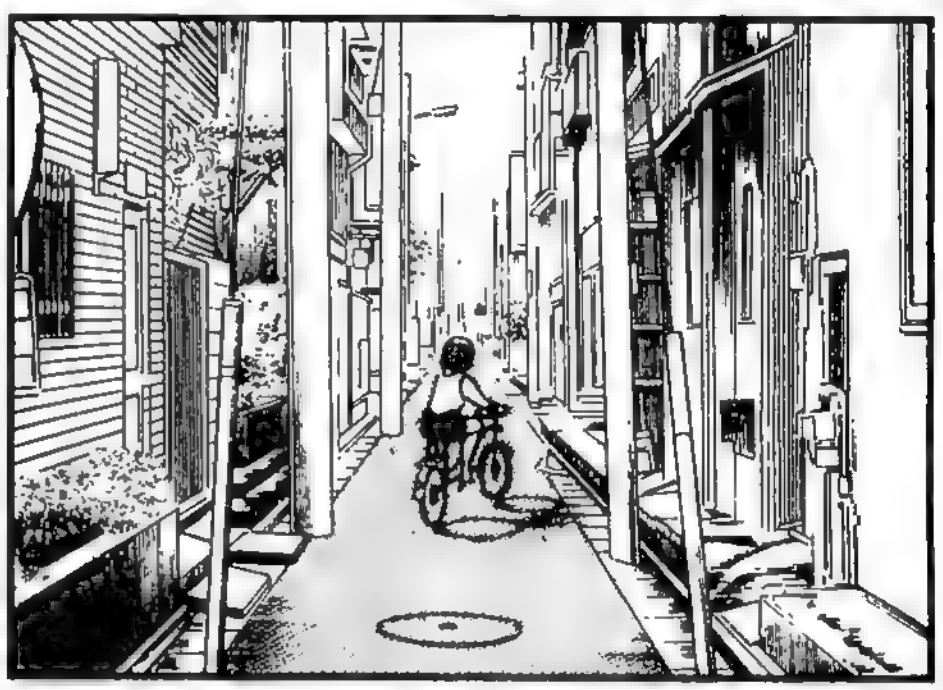
Da apprezzare sia per il bel disegno che per la storia troviamo ancora *Boku no mura no hanashi* (Storie del mio villaggio) di Akita Oze. La vicenda, che si svolge verso la fine degli anni Sessanta, racconta delle battaglie politiche degli abitanti di Narita (località vicino a Tokyo), lotte ingaggiate per tentare di salvare le case e le proprietà terriere dalla costruzione di un aeroporto nazionale. Tutta la storia è vista attraverso gli occhi di Teppei, un ragazzino del paese che aiuta i familiari nella lotta per difendere il suo luogo natale. Oggi, se ci rechiamo in quello che fu un tranquillo villaggio di campagna, troviamo un colosso di cemento e asfalto: per la precisione il fatidico aeroporto, divenuto ormai motivo d'orgoglio per la nazione. Il manga di Akira Oze si rivela così, oltre che momento di intrattenimento, occasione per far rivivere e per ripensare momenti di storia contemporanea.

© KEISUKE TOMOE/KODANSHA.

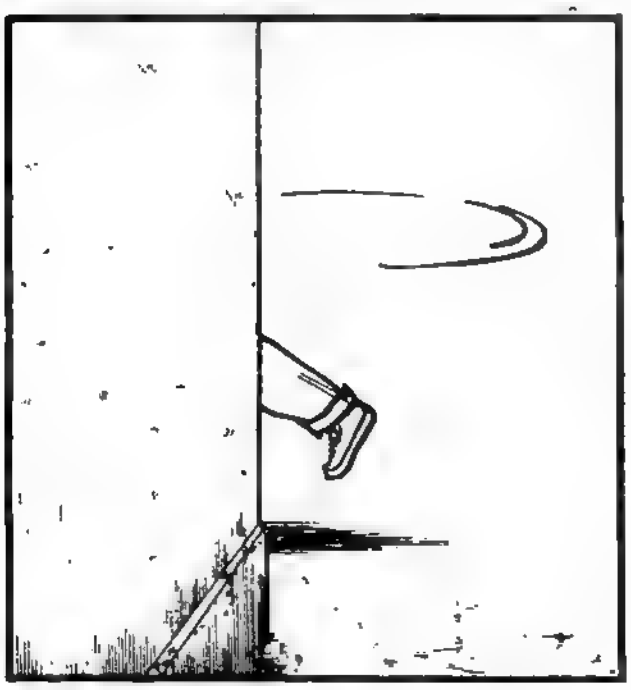
*Intetsu, l'aitante universitario che ha sottratto* **Mai** *dalle grinfie dell'agenzia Kaieda e che le ha dato ospitalità in uno studentato, si reca a far visita ai vertici della società dove lavorava il padre della piccola esper. Il suo è un colpo alla cieca, portato solo per muovere le acque. Ma sicuramente una reazione la provoca, tanto che il giovane deve dare sfoggio di inusitate doti marziali per domare alcuni sgherri della società e per convincere il capo del dipartimento ricerche a confessare i suoi legami con i persecutori di Mai. All'uscita dall'edificio, Intetsu è agganciato da un detective aziendale, Hideaki Morimoto, che gli offre il suo appoggio e promette che andrà a indagare sui fatti sanguinosi del tempio di Togakushi, dove Mai ha perso il padre e solo a stento è riuscita a sfuggire a Kaieda. Nel frattempo, allo studentato, Mai dà un altra prova delle sue temibili facoltà psicocinetiche riducendo in una poltiglia sanguinolenta un mastino che aveva attaccato il suo cucciolo.*

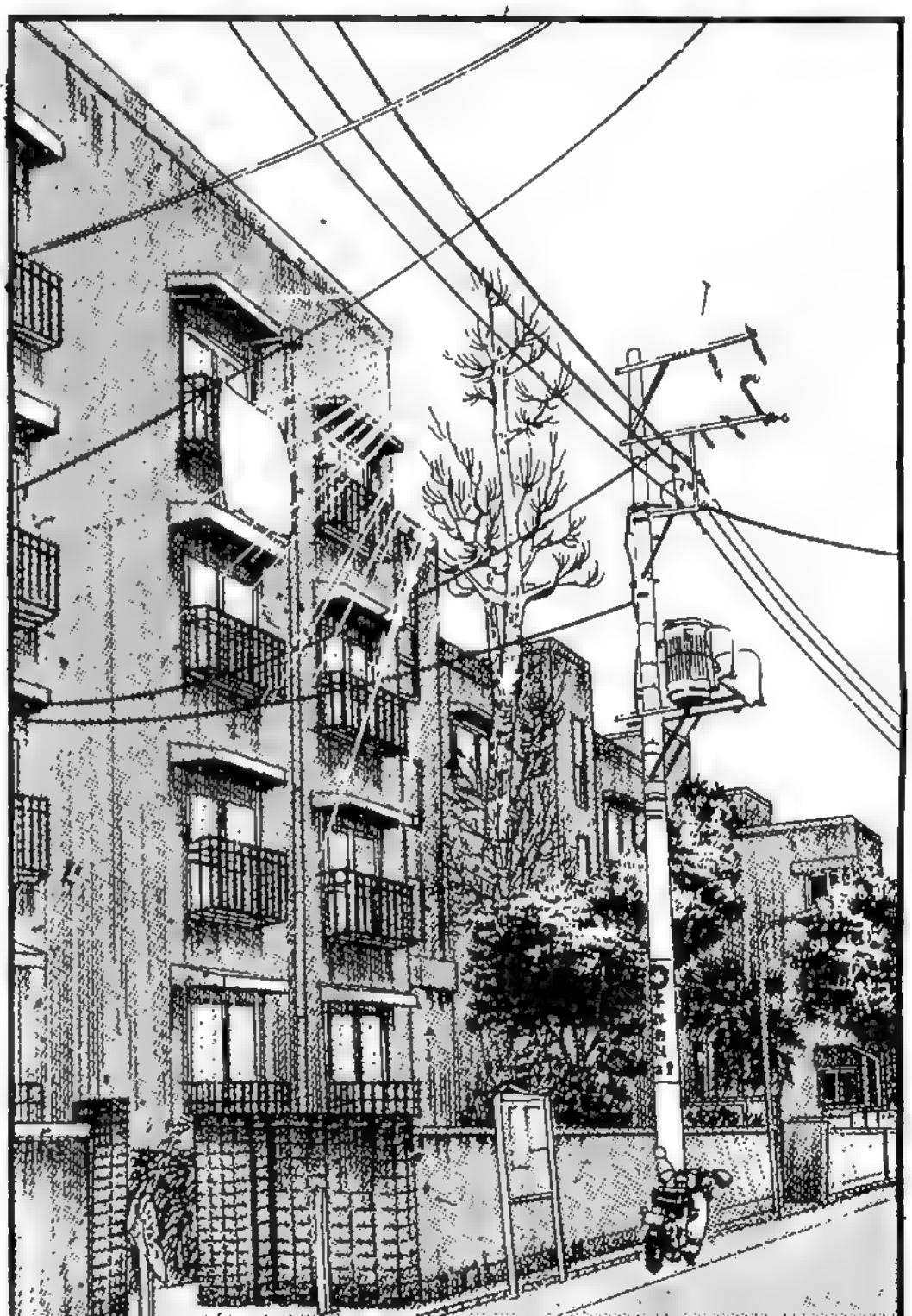
# CAPITOLO 16
# ALL POINTS BULLETTIN

17-67



NESSUNO
MI
SEGUE . . .





LVM

CREA

CREA

SLAM

COSA FAI ?!

SEI PER CASO A UN FUNERALE ?!

CHAH

...COS'E' SUCCESSO ?!

INTETSU, VIENI QUI UN ATTIMO... !

C-COSA STA SUCCEDENDO ?!

VOLEVA SALVARE IL CUCCIOLO DA UN CAGNACCIO. COI SUOI POTERI, HA FINITO PER AMMAZZARE IL MASTINO.

IL PADRONE DEL CANE NON HA CAPITO QUELLO CHE E' SUCCESSO.

MAI HA PRESO LA COSA TROPPO SUL SERIO... E' ANCORA SOTTO SHOCK.

CREDO CHE INIZI A RENDERSI CONTO CHE COI SUOI POTERI -- SOPRATTUTTO QUANDO E' ADIRATA -- PUO' UCCIDERE ...

...CAPISCO.

STO MORENDO DI FAME !!

MANGIAMO QUALCOSA ?

DAI, SU, CUCINIAMO QUALCOSA !

STO CREPANDO DI FAME !!

Mmmgh mmmgh mmm

ADESSO VI FARO' VEDERE CHE CUOCO FANTASTICO SONO !!

SIGH...

FOOH FOOH

OH NO!

...LASCIA FARE A ME ...

CRASH

OH, NO!

FANTASTI_
CO !
MA FACCIAMO SVELTI, ORMAI SVENGO DALLA FAME !

EHI RAGAZZI !!
DATELE UNA MANO !!

YEAH!

D'ACCORDO !!!

FIUU !
MI STAVO PROPRIO DOMANDANDO SE AVREMMO SALTATO LA CENA !!

NON CREDO CHE IL MIO FISI_CO AVREBBE RETTO UN'ALTRO MINUTO SENZA CIBO !!

CI SERVONO DEGLI ALTRI PIATTI !!
PRENDETE_NE UN PO' !!

ECCO, POSSIAMO USARE QUESTE CIOTOLE E PORTACENERI!

...

AH AH AH ...

E COSÌ HO SCOPERTO CHE I CEFFI CHE STAVANO ALLE COSTOLE DI MAI E DI SUO PADRE APPARTENEVANO A UNA MISTERIOSA ORGANIZZAZIONE CHIAMATA AGENZIA KAIEDA...

COME INFORMAZIONI NON SO... NO UN GRANCHÈ: DOBBIAMO SCOPRIRE DELL'ALTRO, AMICO.

ESATTO. ORA CHE SAPPIAMO QUESTO, LASCIATE CHE DEL RESTO ME NE OCCUPI IO.

USERÒ I MIEI NUOVI PROGRAMMI D'ACCESSO COL COMPUTER DELL'UNIVERSITÀ.

PERFETTO!! ALLORA HAI FINITO DI SCRIVERE SOFTWARE PER QUEL SISTEMA?

Head

CI PUOI SCOMMETTERE, INTETSÙ! STÀ A VEDERE QUELLO CHE GLI COMBINO!

IL COMPUTER CENTRALE DELL'UNIVERSITÀ DI TOKYO HA UN COLLEGAMENTO DIRETTO CON QUELLO DEL GOVERNO. SONO COLLEGATI IN RETE 24 ORE SU 24. COL MIO SOFTWARE AVRÒ FACILE ACCESSO AI LORO ARCHIVI.

VI MOSTRERÒ QUALCHE SCAMBIO DATI NON ESATTAMENTE AUTORIZZATO. ROBA DA SUPER-HACKER!

INTENDI DIRE CHE POSSIAMO OTTENERE INFORMAZIONI RISERVATE DIRETTAMENTE DA QUI? CON QUESTO TERMINALE?

CHIARAMENTE NON POSSIAMO RACCONTARLO IN UNIVERSITÀ. SOTTRARRE DATI È ILLEGALE ...

NON TI PREOCCUPARE. SCOPRIRÒ TUTTO QUELLO CHE CI SERVE IN MEZZAGIORNATA. STA' A VEDERE!

A PROPOSITO, MAI, CONOSCI UN CERTO MORIMOTO CHE LAVORA NELLA DITTA DI TUO PADRE?

MR. MORIMOTO...?

SÌ CHE LO CONOSCO. È VENUTO A CASA NOSTRA UNA VOLTA.

POSSIAMO FIDARCI?

SÌ... IMMAGINO DI SÌ...

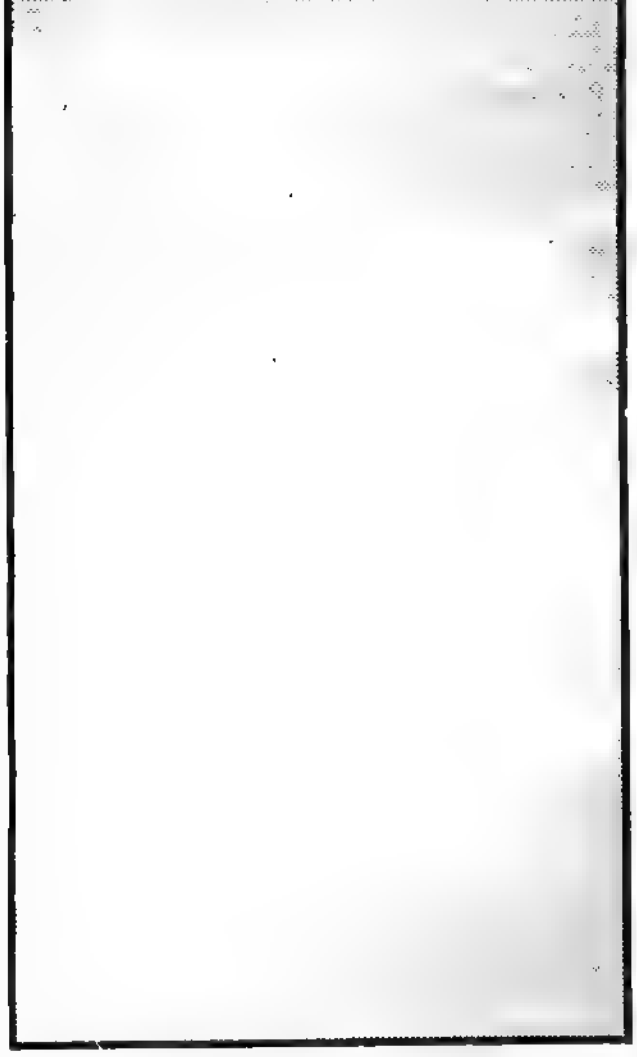
HA DETTO CHE SAREBBE ANDATO A TOGAKUSHI PER SCOPRIRE COSA È SUCCESSO A TUO PADRE

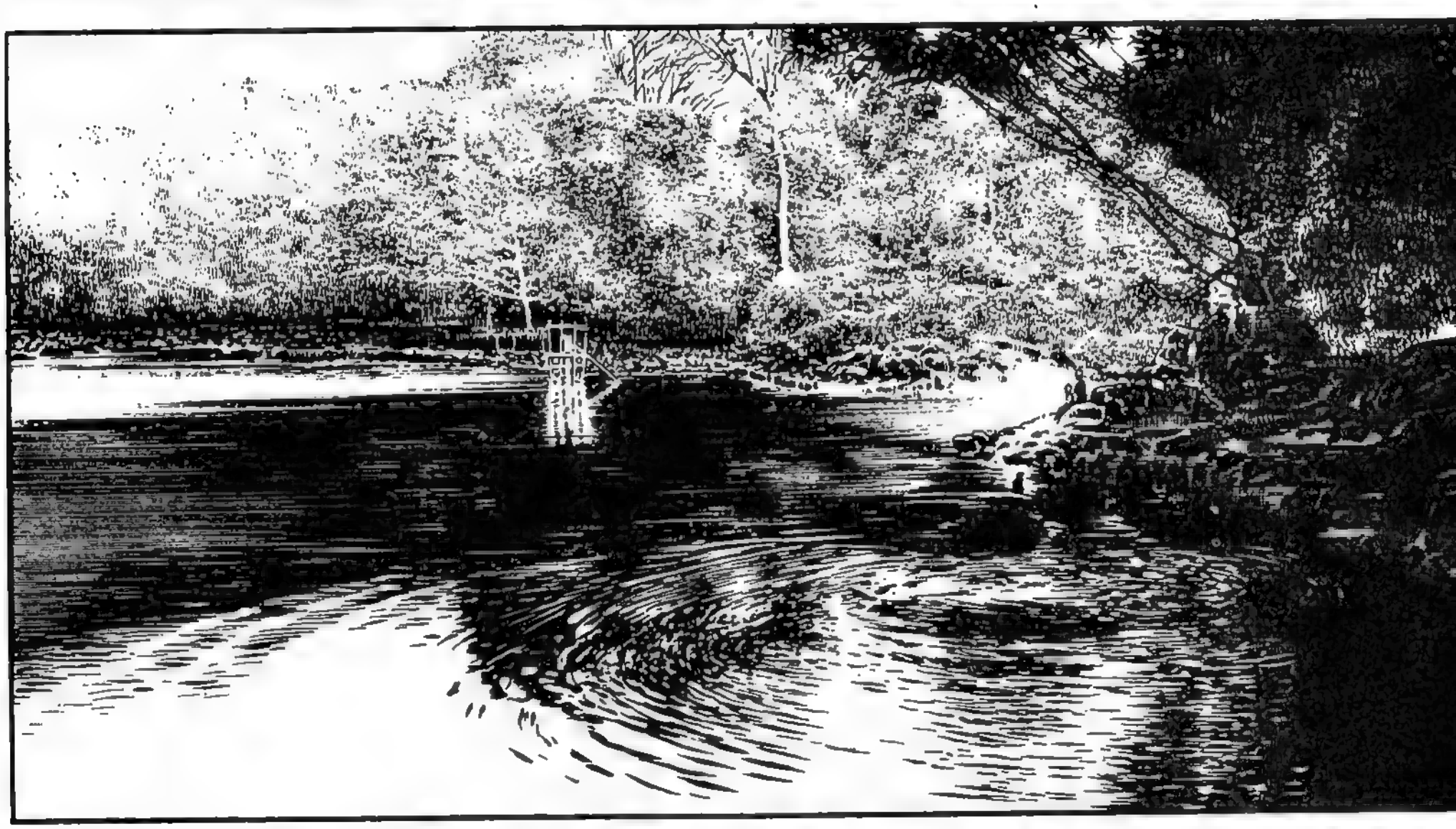
TO-TOGA KUSHI...!

DECIDEREMO LA PROSSIMA MOSSA QUANDO SAPREMO QUALCOSA DI PIU' SUI CEFFI DELLA KAIEDA.

ESPLORARE LA BANCA DATI DEL GOVERNO!

ORGANIZZAZIONI SEGRETE! SI STA FACENDO ECCITANTE!





ARF!
ARF!
ARF!

...TI FACCIO PAURA, INTETSU ?

PL

UNKI!

DI COSA DOVREI AVERE PAURA ?

BE'... IO HO PAURA DI ME STESSA.

HO PAURA DI QUELLO CHE POTREI FARE...

...POTREI AMMAZZARE QUALCUNO, O ROVINARGLI LA VITA, SENZA NEANCHE VOLERLO...

OGNUNO DEVE IMPARARE A CONTROLLARSI, MAI. TUTTI POSSIEDONO QUALCOSA CHE PUO' CAUSARE DOLORE O SOFFERENZA. ABBIAMO IL DOVERE DI SUPERARE LE NOSTRE DEBOLEZZE.

...CONTROLLARE ?

PER ESEMPIO... COSA SUCCEDEREBBE SE UNA CINTURA NERA DI KARATE PICCHIASSE QUALCUNO OGNI VOLTA CHE E' INCAZZATA ?

L'ALTRO RIMARREBBE UCCISO O GRAVEMENTE FERITO. MA QUESTO NON SUCCEDE.

E SAI PERCHE' ...?

PERCHE' QUESTA GENTE HA IMPARATO A CONTROLLARE LE PROPRIE CAPACITA'.

CREDI CHE POTREI FARCELA ?

A CONTROLLARE IL MIO POTERE ...?

HA HA HA

CERTO CHE PUOI!

CHIUNQUE PUO' FARE O ESSERE CIO' CHE DESIDERA, SE LO VUOLE CON TUTTO IL CUORE. PUOI FARCELA, MAI!

GRAZIE!

INTETSU! SEI COSI' GENTILE.

NON CAPISCO PERCHE' UN RAGAZZO COME TE NON ABBIA UNA RAGAZZA.

OH, NO! UN CONTRATTACCO!!

ECCO IL FOTOKIT DELL'UOMO CHE SI E' PRESENTATO STAMANE ALLA MARUBISHI !

RICAVATO DALLE DESCRIZIONI FORNITE DAGLI UOMINI CHE SONO ENTRATI IN CONTATTO CON LUI.

AVETE DEFINITO I PARTICOLARI CON LA CENTRALE DI POLIZIA NAZIONALE ?

SISSIGNORE ! NE ABBIAMO SPEDITO UNA COPIA AI QUARTIER GENERALI DELLA POLIZIA DI TOKYO E SEI ALLE PREFETTURE CIRCOSTANTI.

TERRANNO SOTTO STRETTA OSSERVAZIONE CHIUNQUE CORRISPONDA ALLA DESCRIZIONE.

E'CHIARO CHE PER NESSUNA RAGIONE CIO' DEV'ESSERE RESO DI PUBBLICO DOMINIO.

CERTO, SIGNORE. NE'I MEDIA NE'IL PUBBLICO VEDRANNO QUESTA FOTO.

ECCELLENTE ..../

FLICK!

A GIUDICARE DALLE SUE AZIONI, POSSIAMO DEDURRE CHE SIA A CONOSCENZA DE POTERI DELLA RAGAZZA.

VERAMENTE STRANO /

ALL'APPARENZA SEMBRA UNO STUDENTE, NONOSTANTE DOMINI LE ARTI MARZIALI IN MODO ECCEZIONALE /

SI', SIGHORE/ ..../

INOLTRE DEVE ESSERE MOLTO ABILE NELL'ARRAMPICATA, DAL MOMENTO CHE HA PORTATO QUI LA RAGAZZA DA TOGAKUSHI.

UN UOMO CON QUESTE QUALITA' NON DOVREBBE ESSERE DIFFICILE DA SCOVARE ...

...QUESTI POSSO-
NO ESSERE INDI-
ZI FONDAMENTA-
LI -- AGGIUN-
GILI AI MIEI
ORDINI

SISSIGNO-
RE
SUBITO

MA COME MAI LA
SUA IMMAGINE
SI ERA CANCEL-
LATA DAI NASTRI
DELLA
MARUBISHI...?
PERCHE'?



CONTINUA...

# OUTLANDERS

# BEAUTIFUL GIRLS

## WITH SWORDS

**di Michele Gelli**

Tutto cominciò nel tardo 1984 quando, con un fumetto di poche pagine, un giovane disegnatore vinse un concorso indetto fra i lettori dalla rivista "Comicomi". Da quel momento in poi Johji Manabe dovette abbandonare la scuola di design (cui si era iscritto con la speranza di diventare animatore) perché cominciò a scrivere dapprima piccoli racconti e poi l'immensa saga (composta di circa 1300 tavole) che lo avrebbe imposto come autore e disegnatore di fama internazionale: *Outlanders*. A seguito del travolgente successo di *Outlanders*, Manabe si trasferì a Tokyo, dove aprì un suo studio (lo studio Katsudon) per dedicarsi interamente al fumetto.

L'edizione originale di *Outlanders* fu pubblicata a partire dal 1984 dalla stessa "Comicomi" (rivista che aveva per target un pubblico maschile fra i 14 ed i 16 anni); in seguito fu raccolta in 8 volumetti e recentemente in due colossali trade paperback di quasi 700 pagine l'uno in cui alcune tavole sono state aggiunte o corrette.

La versione americana, ottimamente curata dallo Studio Proteus ed edita dalla Dark Horse, è stata pubblicata (a partire dal dicembre 1988) in trentatre fascicoli di circa 35 pagine l'uno.

Stampa ottima, qualità della carta decisamente superiore alla media e soprattutto niente pubblicità (che di solito occupa una robusta percentuale

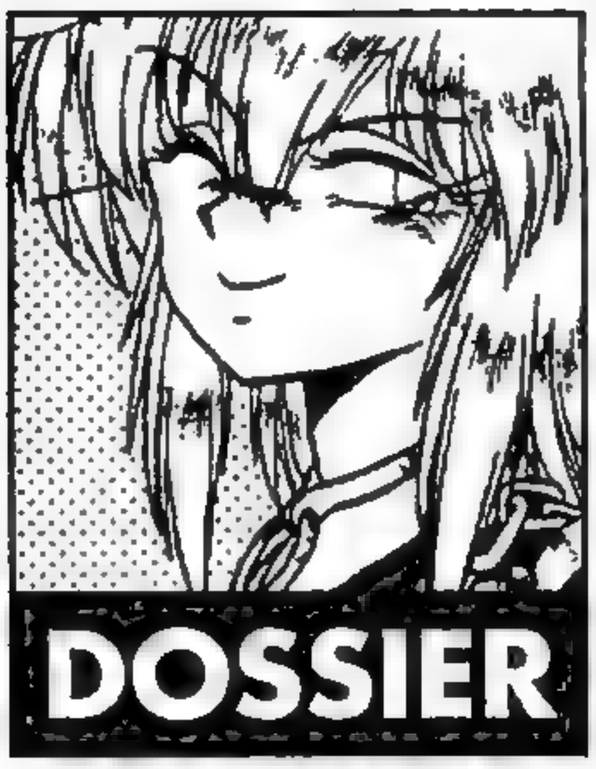
© JOHJI MANABE.

### *OUTLANDERS: IL FILM*

*Sull'onda del successo del manga, nel 1986 la Tatsunoko produsse un OAV di 45 minuti. Personalmente, ero curioso di vedere come se la sarebbero cavata gli animatori a dare vita a delle astronavi che, per ammissione dello stesso disegnatore, «continuavano a cambiare ogni qual volta venivano disegnate».*

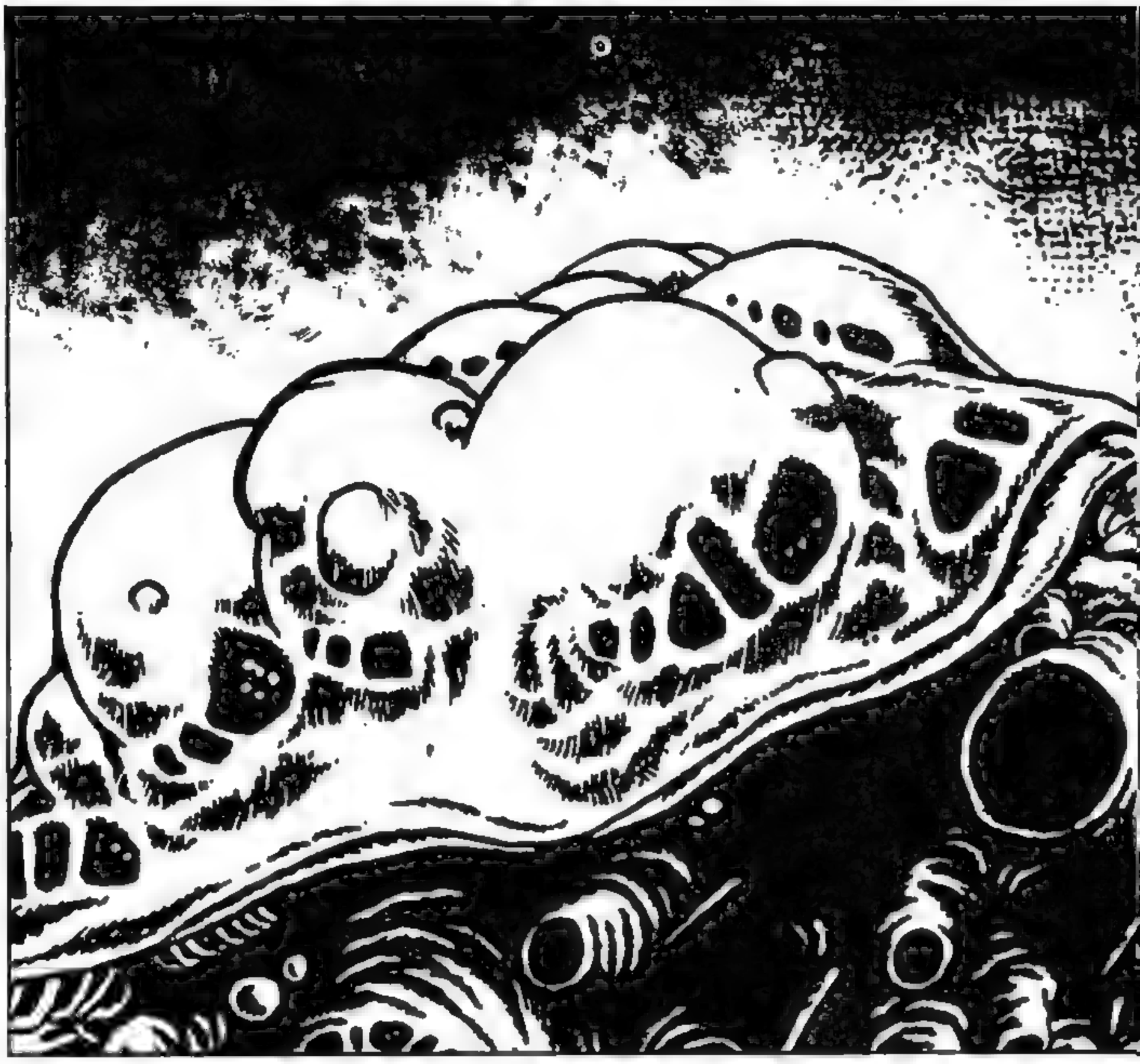
*La Tatsunoko ha scelto la soluzione più facile, ma meno spettacolare: le astronavi biomeccaniche non sono quasi mai animate, ed è la macchina da presa a scorrere su disegni fissi per dare l'illusione del movimento.*

*Per quanto sia innegabilmente un prodotto di buona fattura, non credo che chi ha letto il fumetto possa rimanere soddisfatto della trasposizione. Ridurre 1300 pagine di manga in 45 minuti di animazione (che, per altro, non raccontano neanche metà della storia narrata dal fumetto) non era impresa facile ma, almeno a parer mio, sono stati effettuati trop-*




*pi tagli. Tagli che hanno infaccato la storia proprio lì dove aveva il suo punto di forza, cioè nelle sottotrame e nei personaggi secondari.*
*Il character designer dell'OAV ha fondamentalmente rispettato il lavoro di Manabe ma ha dato ai personaggi una linea 'strana' che, soprattutto nei visi e negli occhi, si discosta sgradevolmente dall'originale, come pure si rivela quanto meno discutibile (se non sgradevole) la scelta dei colori, tutti troppo freddi, cupi e selezionati in una gamma molto ristretta.*
*Il film si rivela comunque ricco di momenti estremamente divertenti e di sequenze ben animate (particolarmente curato il duello fra Kahm e Battia) anche se 'stranamente' si sofferma in maniera sorniona e insistente sui momenti di intimità fra i protagonisti. Queste scene 'spinte' (nulla che non possa andare in onda in prima serata, non fatevi illusioni!) non hanno sicuramente ostacolato le vendite, ma si sono impossessate di troppo spazio all'interno del film; spazio che avrei*

© JOHJI MANABE.



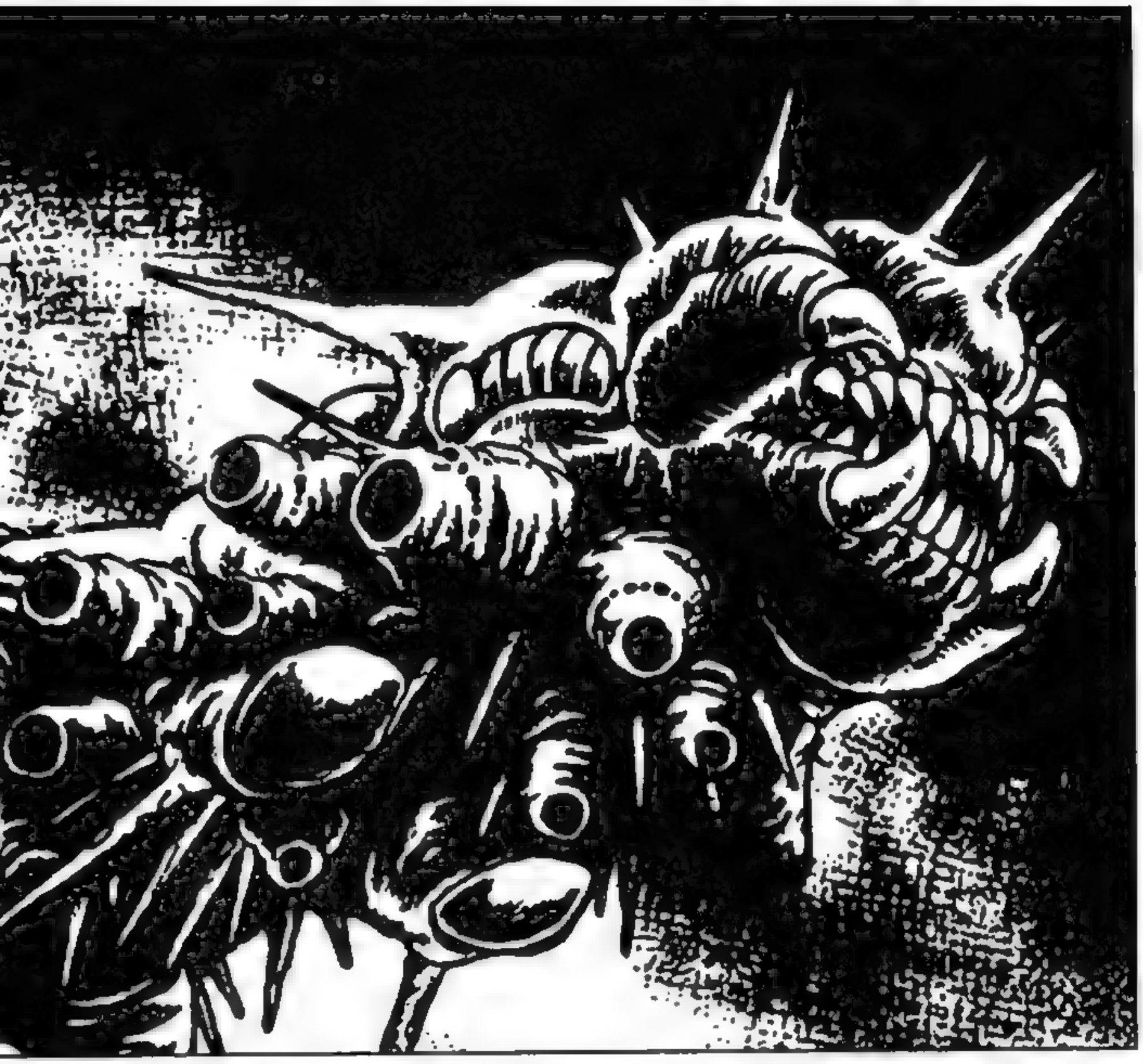
di pagine in un fumetto americano)... sarebbe stata un'edizione perfetta se non si fosse macchiata della colpa di uscire troppo di rado (e spesso anche con ritardi notevoli sulle date annunciate). Troppo poche pagine per un fumetto nato per essere letto a blocchi di cento tavole al mese: il ritmo della storia risentiva in maniera notevole dell'eccessiva frammentazione.

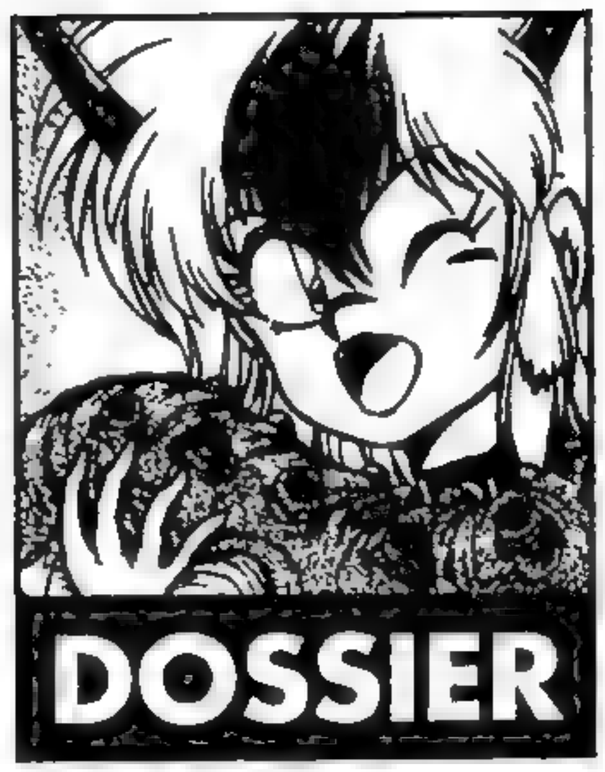
A quanto mi risulta sono state pubblicate (in Giappone) anche cinque storie collaterali, ma non di tutte esiste un'edizione americana: *The Key of Graciale*, *Holiday*, *Frontier*, *Passengers*, *The Unknown Bird* e infine *Our Happy Little Workshop*, un gioiellino (comparso anche nel numero 21 dell'edizione inglese) di umorismo di Masahiko Yamashita, uno degli inchiostratori di *Outlanders*, che narra le tragicomiche e autobiografiche disavventure di poveri disegnatori impegnati a rispettare i tempi di consegna.

Creare cento pagine di manga al mese può nuocere gravemente alla salute, e qui vi viene mostrato come.

© JOHJI MANABE.

© JOHJI MANABE.






Nelle prime tavole si sente fortemente il peso delle direttive editoriali, secondo cui *Outlanders* doveva essere una storia d'azione piena di mostri, sangue e distruzione.

Vi troviamo scene molto crude e un'impostazione della figura umana che, pur risentendo pesantemente dell'influenza della Takahashi, rimane in qualche modo fredda e nervosa. E' possibile pure notare (soprattutto facendo un confronto con i suoi lavori posteriori) una certa inesperienza dell'autore che, impegnato nel suo primo lavoro 'importante', impiega un certo numero di tavole a 'farsi le ossa'. Come lo stesso Manabe confessa:

«*Outlanders* è stato il manga che ha segnato il mio debutto. Mi sono fatto strada in un mondo dove non sapevo assolutamente come muovermi. All'inizio non riuscivo a disegnare in maniera neppure paragonabile a come avrei voluto».

Tavola dopo tavola Manabe comincia a prendere confidenza e le cose cambiano.

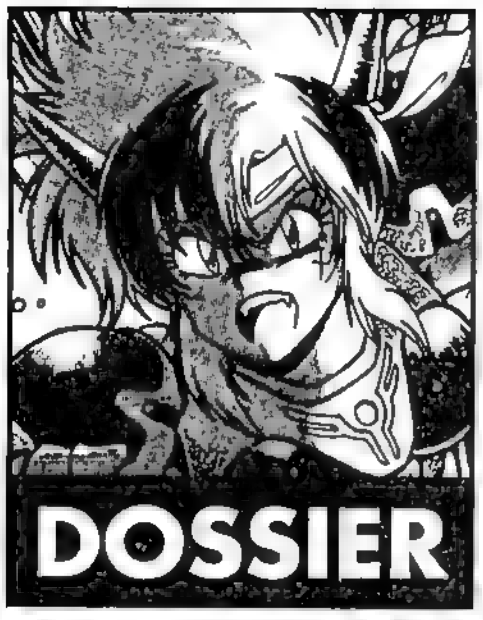
«Ho sudato sangue cercando di collegare tutti i capi della trama.

*preferito utilizzato per inserire anche nell'OAV alcune delle sottotrame del fumetto.*

**BIOMECCANICA**

*Uno dei prodotti positivi dell'influenza che l'editore ha avuto su Outlanders (oltre a quello – banale – di averlo pubblicato) è la creazione del mecha design che, nato come compromesso fra la smania dell'autore di disegnare dettagliatissime astronavi e le direttive di disegnare mostri che gli piovevano dall'alto, diventerano uno dei tratti distintivi dell'arte di Manabe. Ogni meccanismo, veicolo e parecchie delle armi in possesso dei Santovasku (gli alieni di scena) è biomeccanico, cioè un essere vivente appositamente modificato attraverso manipo-*

© JOHJI MANABE.




*lazioni genetiche, incantesimi e innesti di carattere cibernetico; o se preferite, con una definizione inversa, un prodotto meccanico che assume forme e fisiologia degli esseri viventi (Alien docet).*
*Il tocco di Manabe si rivela particolarmente felice e creativo su questo tipo di meccanismi; spesso riesce a prendere animali comuni (come lumache, granchi e perfino pesci rossi) e a deformarli in modo che, pur assumendo un aspetto deforme e alieno, rimanga in loro qualcosa di inquietantemente familiare.*
*Questa tecnologia, basata sulla magia e sulla manipolazione genetica, risulta essere veramente aliena, e non una mera evoluzione di quella terrestre.*
*E' inoltre estremamente 'esotica' e riesce a trasportare il lettore in un mondo magico e fantastico.*

**BIBLIOGRAFIA**

*Il numero di tavole completate da Manabe a partire da quel fatidico 1984 è veramente spaventoso.*

Ma, dopo poco, i personaggi hanno gentilmente cominciato a prendere in mano la situazione e a scrivere da soli. Il lavoro è diventato più facile e, verso la seconda metà della serie, potevo dire a Kahm (la principessa aliena protagonista, nda) e ai suoi compagni: "Forza, fate quello che volete"».

Spinto dal successo trionfale tributatogli dal pubblico giapponese (che ha definito *Outlanders* come una delle piu' avvincenti saghe galattiche mai uscite dalla penna di qualsiasi disegnatore), Manabe si conquista un'autonomia sempre maggiore e l'atmosfera della storia cambia a tal punto che, in occasione dell'edizione americana, sarà lo stesso autore a chiedere (e ottenere) di poter ritoccare alcune delle prime tavole perché troppo 'splatter' e non in tono con il resto della storia. Anche se in un primo momento sembra destinato a diventare un emulo della Takahashi (a cui comunque deve molto), sviluppa ben presto uno stile tutto suo, in cui riesce ad accostare una risata a un avvenimento tragico, pur non perdendo il climax dell'azione.

Sotto questo aspetto, Manabe assomiglia molto a Peter David, il geniale sceneggiatore americano che attualmente cura "Hulk" e "X-Factor" per la Marvel.

*Outlanders* è un fumetto molto 'topico', nel senso che ripercorre, uno dopo l'altro, tutti i *topoi* (luoghi canonici) del fumetto made in Japan.

In esso troviamo l'immancabile coppia di giovani innamorati, la lotta disperata di un manipolo di eroi contro forze soverchianti (tema ricorrente, basti pensare a *Baoh, Xenon, Ken...*), un esercito di alieni, i Santovasku, che reclamano la Terra come loro mondo d'origine (Go Nagai docet) e che vogliono ripulire il pianeta dai suoi attuali inquilini, cominciando CASUALMENTE dal Giappone. Il tutto condito con un'abbondante spruzzata di scene d'azione e qualche pianeta che esplode più o meno allegramente.

In ultima analisi la trama di *Outlanders* risulta quasi banale e simile a migliaia di altre storie prodotte dai prolifici autori nipponici.

Scesa sul pianeta per liberarlo dalla fastidiosa presenza di qualche terrestre, Kahm (principessa erede al trono dell'impero galattico dei Santovasku) si imbatte per caso nell'imbelle terrestre di turno, il fotografo Tetsuya Wakatsuki.

Dopo aver tentato di ucciderlo, la principessa finirà dapprima per sequestrarlo e portarlo a bordo della propria astronave, poi per innamorarsene e infine per spalleggiare la causa degli attuali abitanti del pianeta di fronte al padre.

Questi però...

*Outlanders* è grande perché tutto il racconto non ruota esclusivamente attorno ai due protagonisti e alle loro vicende. Esistono molte sottotrame che si intrecciano attorno a quella principale, e un sacco di geniali personaggi secondari che aggiungono all'opera un ulteriore spessore. Ed è forse il numero così elevato di pagine (improponibile in un fumetto occidentale) che

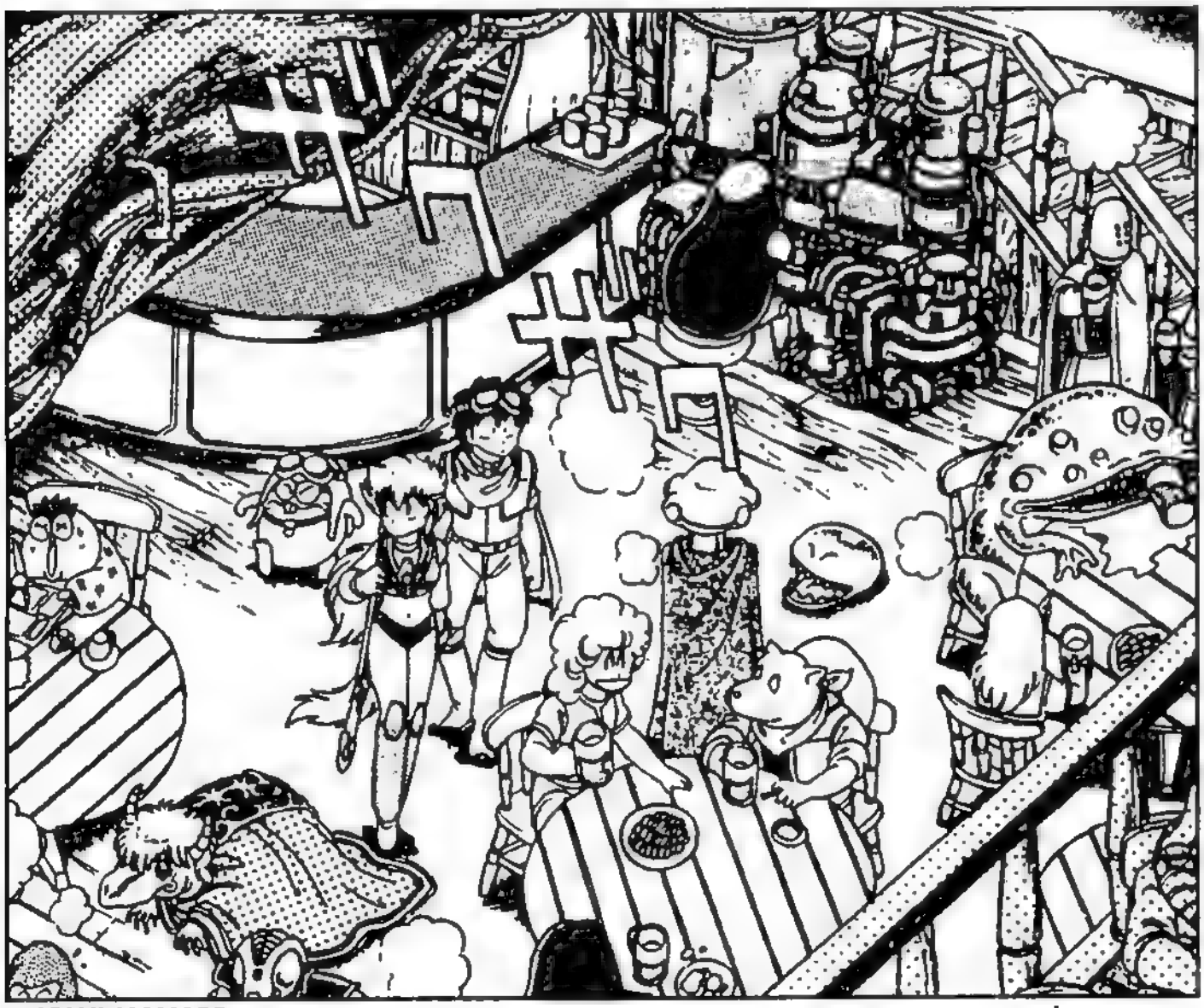
ha fatto la differenza; in un racconto di queste dimensioni anche i personaggi marginali hanno avuto spazio per crescere e acquistare una caratterizzazione di una certa complessità.

Lo stesso Manabe afferma che i suoi fumetti parlano soprattutto di «beautiful girls with swords» (magnifiche ragazze armate di spada); il personaggio principale della maggioranza dei suoi lavori (*Gli dei del cielo* per la serie *Sorcerian*, *Drakunn*, *Capricorn* e lo stesso *Outlanders*) è una stupenda ragazza, spesso aliena e ancora più spesso pesantemente armata, dal carattere ribelle e iracondo. Costei finisce 'fatalmente' per assomigliare a Key delle Dirty Pair, personaggio di cui Manabe si professa fan sfegatato.

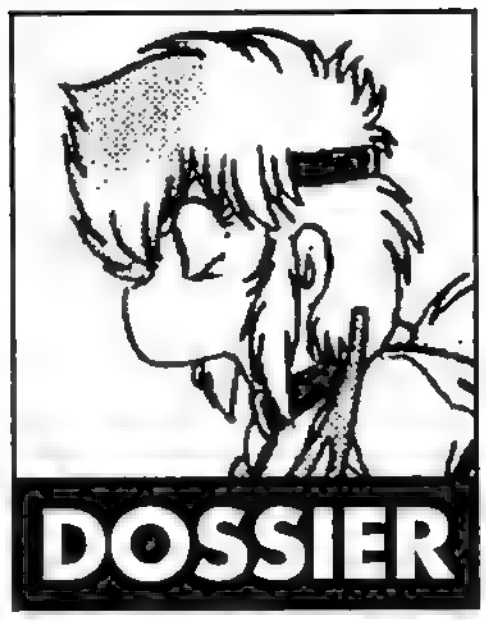
Non è questo il solo personaggio ricorrente nell'opera di Manabe: egli ha un indubbio – quanto morboso – attaccamento ad alcuni personaggi che, cambiati solo marginalmente, ritroviamo in ogni sua opera.

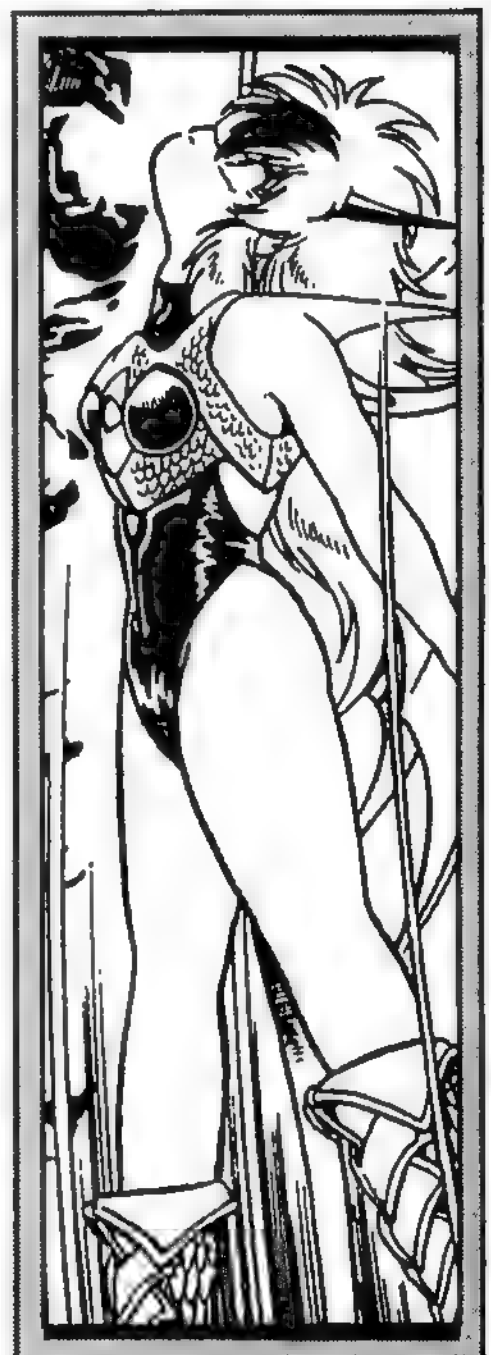
Ma come fargliene una colpa? Lo stesso Miyazaki, uno dei nomi più illustri dell'animazione giapponese, è così affezionato ad alcuni suoi personaggi che li ha riciclati praticamente in ogni suo film; ai non giapponesofili ricordiamo che lo stesso Manzoni confessò, in una lettera a un amico, che gli ultimi capitoli de *I promessi sposi* si trascinavano stancamente perché si era afffezionato ai suoi personaggi e non voleva troncare la storia.

Una delle principali fonti di ispirazione del lavoro di Manabe rimane però la saga di *Guerre stellari*. Elementi del film di Lucas possono essere trovati ovunque all'interno del racconto: nelle armature dei soldati alieni, in certe stazioni orbitanti che ricordano stranamente la Morte Nera ma soprattutto nell'atmosfera un po' da saloon che regna all'interno di bar e taverne, sempre affollate da una disordinata accozzaglia di esseri alieni.



© JOHJI MANABE.



*Oltre a* Outlanders *il nostro autore ha scritto e realizzato* Caravan Kid *(per "Shonen Sunday Comics") ora raggruppato in 5 volumetti,* Capricorn *(per la Fujimi Shobo) ora rilegato in 5 volumi,* Dora e Drakunn *(per la Fujimi Fantasy Comics) pubblicati direttamente sotto forma di volumetto, e* Rai *(per la Kadokawa) serie arrivata al quarto volume ma ancora in corso.*

# KAMUI

*La caccia agli squali che rendevano estremamente pericolosa la pesca per gli uomini del villaggio dove* ***Kamui*** *ha trovato riparo è finita, con esito fortunato. Il lavoro dei watarishu, i cacciatori di pescecani, è compiuto. Per verificare l'abilità di Kamui, prima di promuoverlo nei propri ranghi, i nomadi del mare gli lendono un'imboscata che per poco non sfocia nella morte del ninja disertore. Lo salva provvidenzialmente la conchiglia del sole e della luna, che l'innamoratissima Sayaka gli ha donato come pegno di amore eterno. Scampato alla prova, Kamui apprende che i watarishu altro non sono che dei nukenin come lui, dei transfughi raggruppati però in un gruppo numeroso, per potere meglio difendersi dalle ritorsioni dei loro ex-signori. Ormai Kamui è uno di loro. E sa che dovrà ben presto alzare le vele e partire dal villaggio dei pescatori, perché non può stringere legami sentimentali o di amicizia con nessuno, per non metterne in pericolo la vita.*

## CAPITOLO 6

# LA CACCIA DEL NUKENIN

L'INIZIO DELL' ESTATE IN GIAPPONE . . .

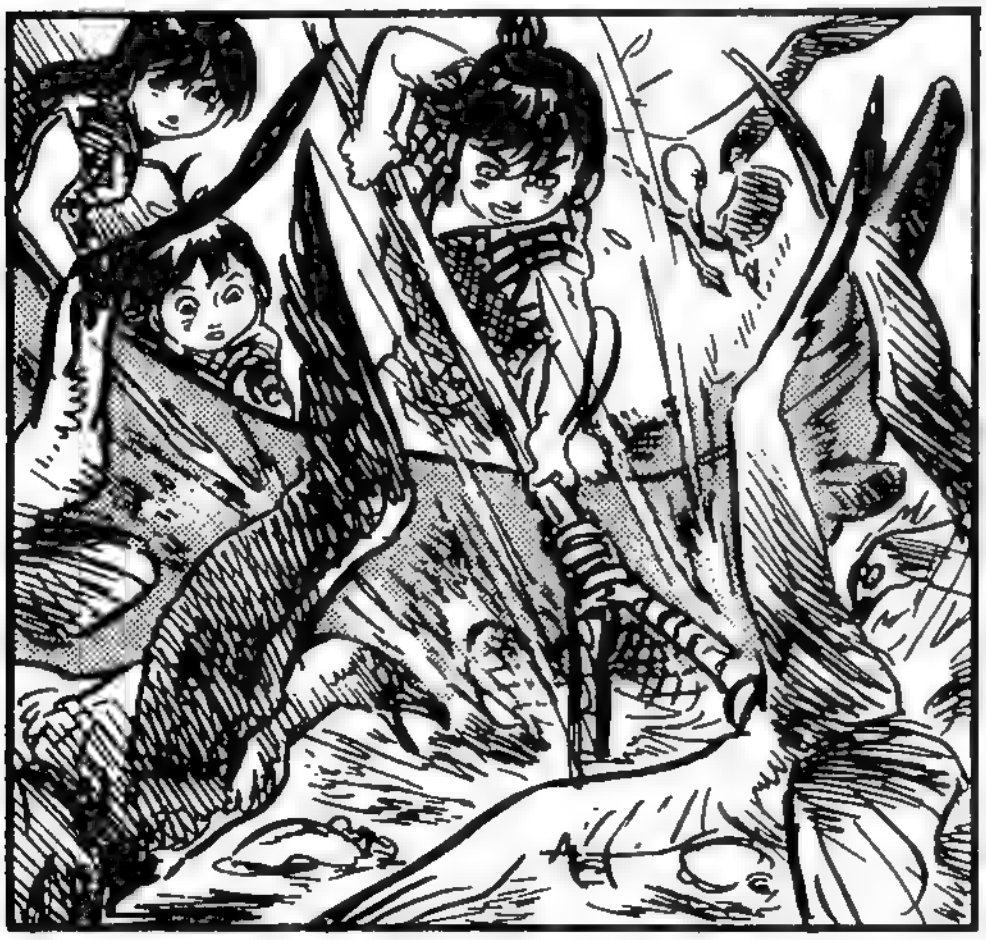
IL SOLE RARAMEN- TE RIESCE A FARE BRECCIA FRA LE NUBI CARI- CHE DI PIOG- GIA.

IN QUESTA STA- GIONE I CALAMA- RI DEPONGO HO LE UOVA. POI, I LO- RO CORPI ESAU- STI GALLEGGIA- NO SULLA SU- PERFICIE DEL- L'OCEANO.

GLI UCCELLI MA-
RINI SI RADUNA-
NO PER PRIMI
TRA STRIDORI E
LITIGI.

SUBITO SE-
GUITI DA I
PESCATO-
RI.

E DAI! FAMMI PROVARE!
GENTA, TALVOLTA TU... OH, MOLTO BENE.



UH?

KREE KREE

E...EHI! PUSSA VIA!

STUPIDO, SCHIFOSO LADRO DI UN UCCELLO!

AH AH... MI CHIEDO CHI DI VOI SIA IL **VERO** LADRO.

LO SFORZO DELLA DEPOSIZIONE DELLE UOVA RENDE LA CARNE DEI CALAMARI PIÙ MAGRA, E PIÙ INSIPIDA...

NON E' FACILE VENDERLA, MA VA BENISSIMO PER NUTRIRE I PESCATORI.

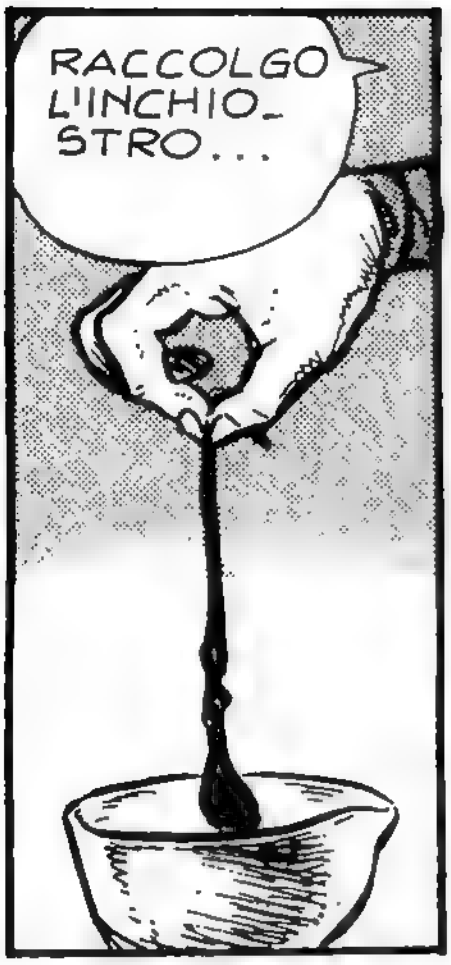
ALCUNI CALAMARI SONO SECCATI...

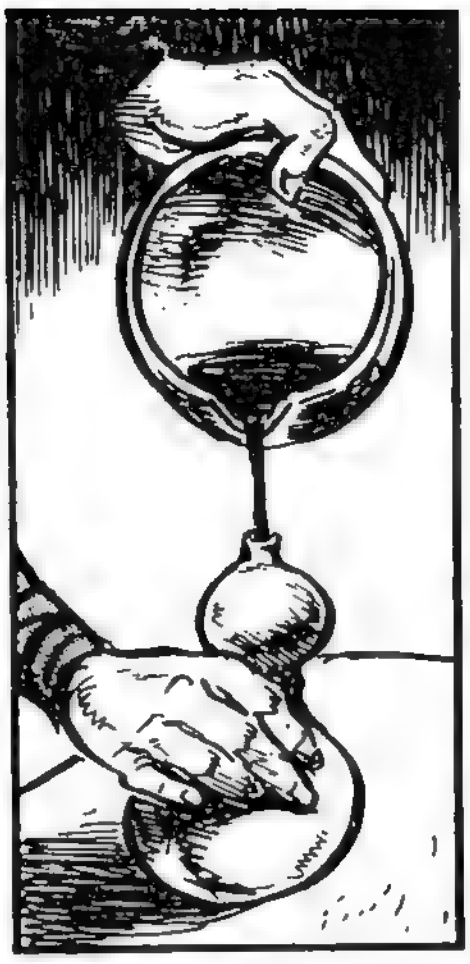
SKWKK

ALTRI CONSERVATI NEL SALE.

CHK CHK

KAMUI, COSA STAI FACENDO CON QUESTI?


RACCOLGO L'INCHIO- STRO...



OH!

E'MOLTO POTENTE.

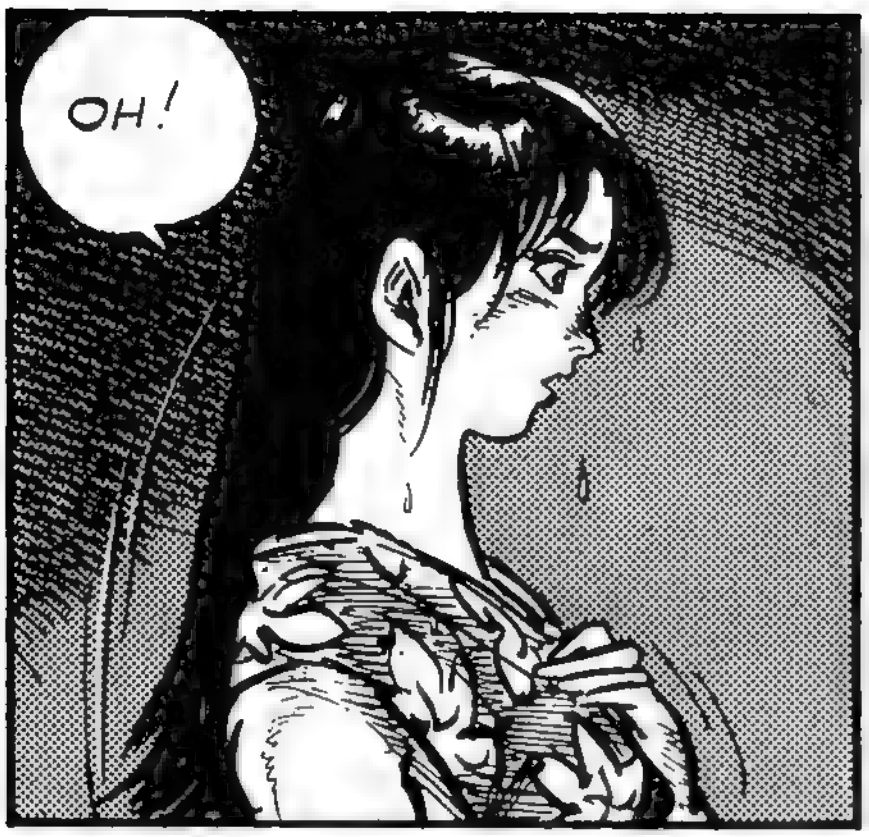
E MI POTREB BE TORNAR UTILE...

BAGHHH!!

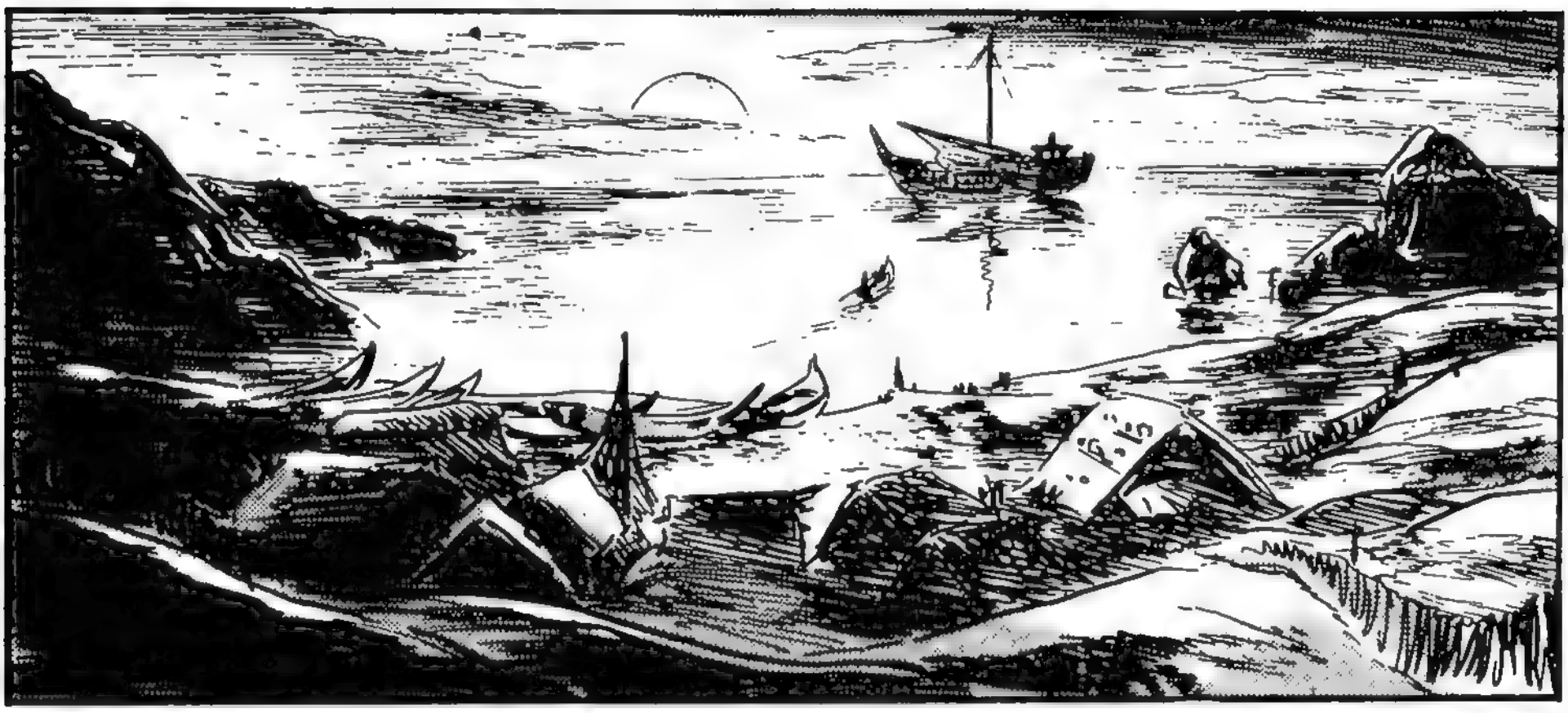
KAMUI!

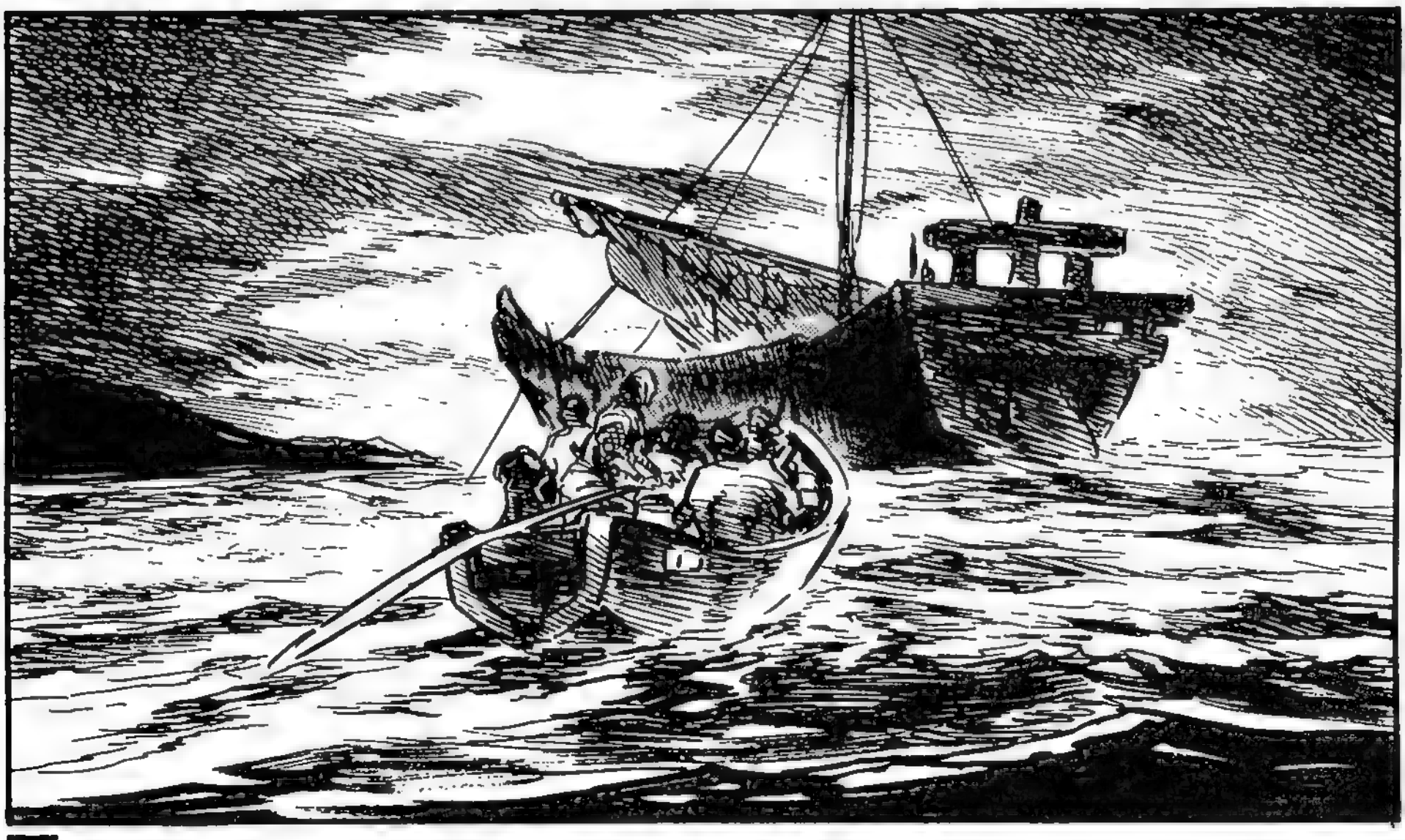
NO! TORNA INDIETRO!

KAMUI!!


OH!

UN SOGNO . . .





ASPETTA... IL CAPITANO NON E' ANCORA QUI.

STRANO... NON E' SOLITO FAR TARDI.

AH! ECCOLO!

EHI!

KAMUI E' A BORDO?

HO BISOGNO DEL TUO AIUTO!

PENSEREMO NOI AGLI SQUALI /

BENE /

KAMUI!

SAYAKA . . .

FERMO! KAMUI, NON DEVI ANDARE DA NESSUNA PARTE OGGI /

PERCHE' ? QUAL E' IL PROBLEMA ?

HO FATTO UN SOGNO TERRIBILE . . .

DICONO CHE I SOGNI SIANO LO SPECCHIO DELLA VITA -- TUTTO E' INVERTITO . . .

NO! I MIEI SOGNI SI AVVERANO SEMPRE /

SAYAKA.

NON TI PREOC-
CUPARE, SAYAKA
...CI SONO IO CON
LUI... NON PUO'
SUCCEDERGLI
NIENTE...

KAMUI,
TI
PREGO,
DAMMI
RETTA!

SAYAKA,
GUARDA
...

LA NO-
STRA CON-
CHIGLIA
...

OGNUNO DI
NOI POSSIEDE
LA META'
DELL' INTERO
...

SIA DELLA
CONCHIGLIA
CHE DEI NOSTRI
CUORI.

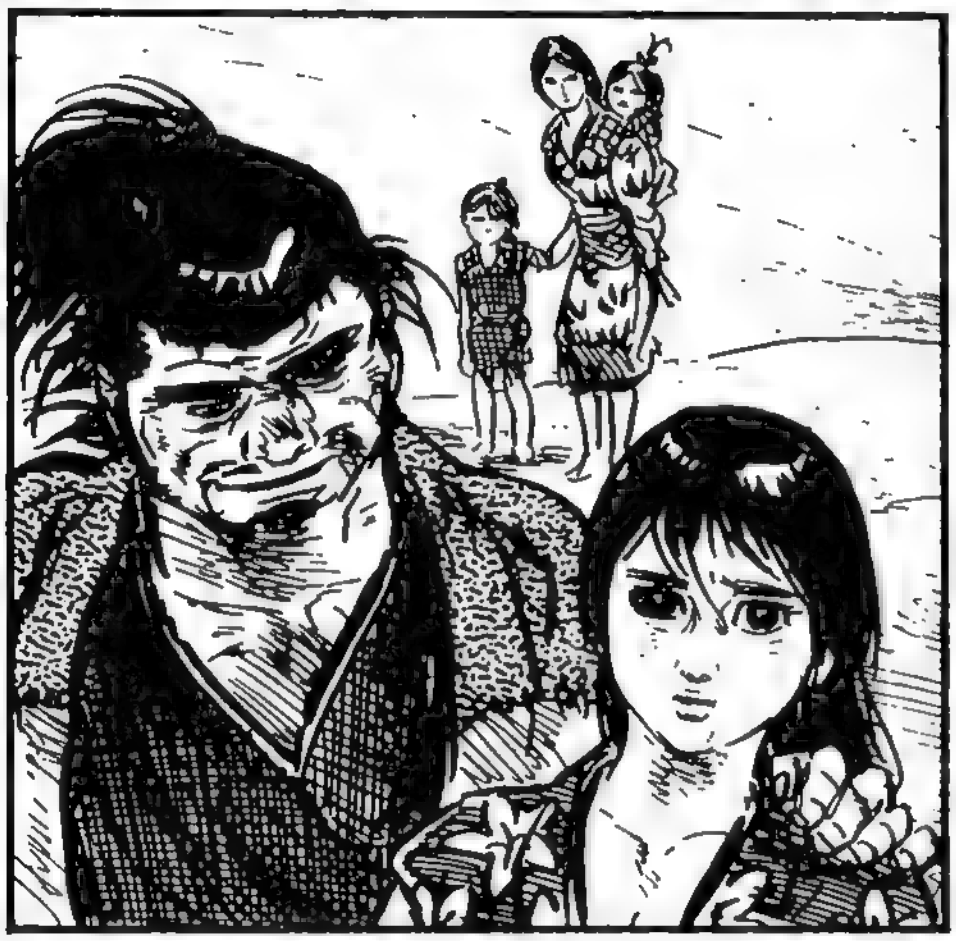
MI ASPETTE-
RAI, NON E'
VERO...
?

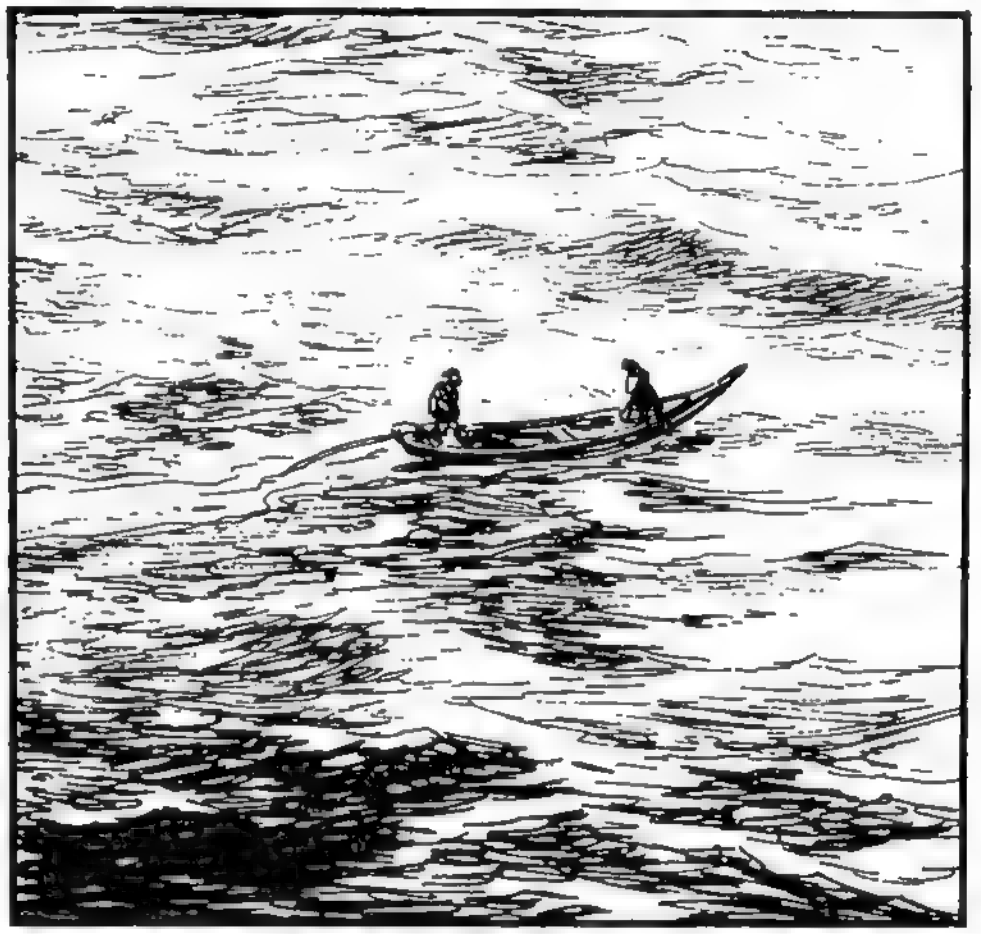
KAMUI...

NON TI
PREOCCU-
PARE...

ANDIAMO SOLO AL
CASTELLO DI TSU
PER VEDERE
IL FABBRO.

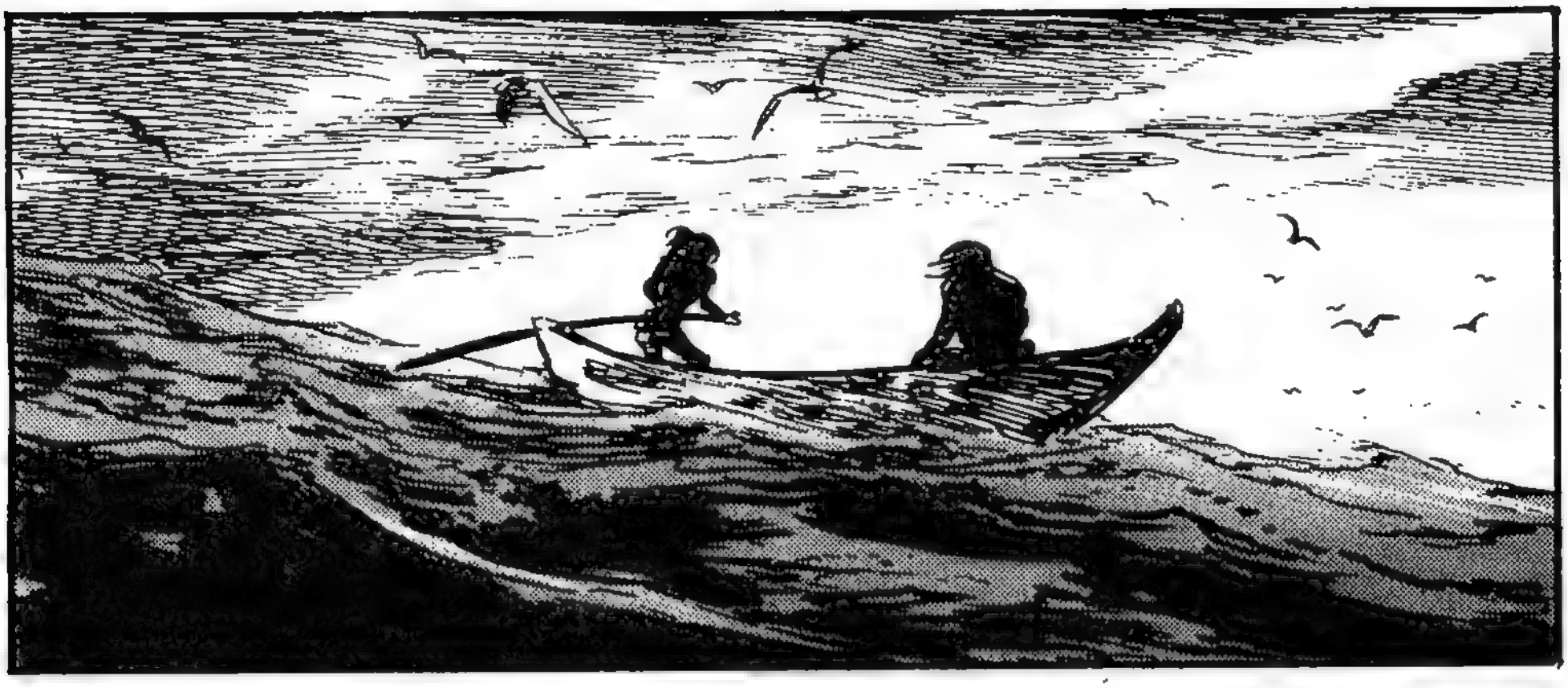
FIDATI E NON CRUCCIARTI. E' DIFFICILE IMMAGINARE KAMUI IN GUAI SERI.

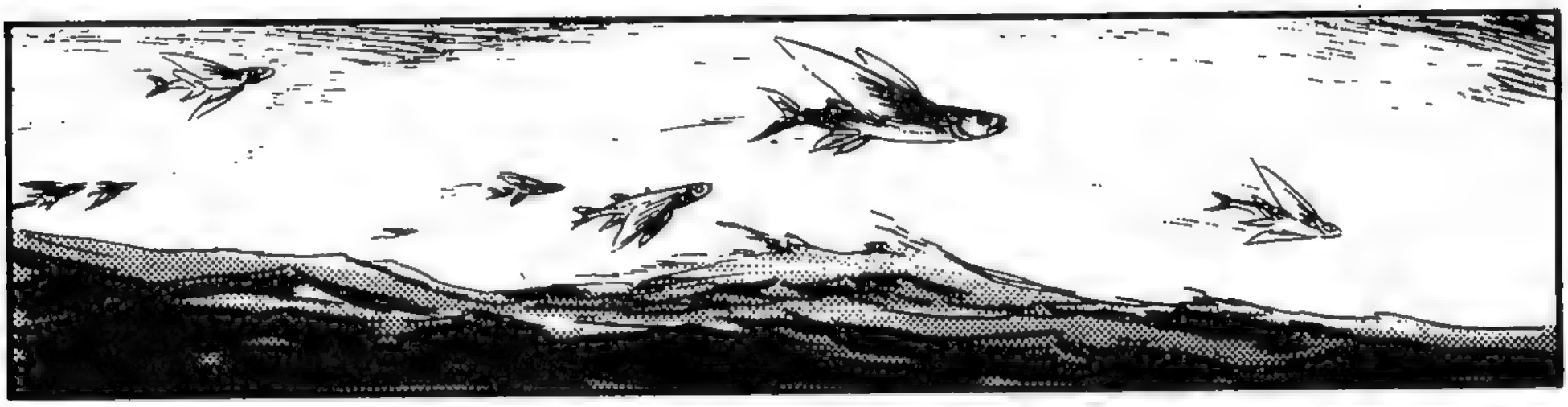




QUAL E' LA NOSTRA VERA MISSIONE ?
UN NUKENIN DELLA ZONA CI STA CHIEDENDO AIUTO.

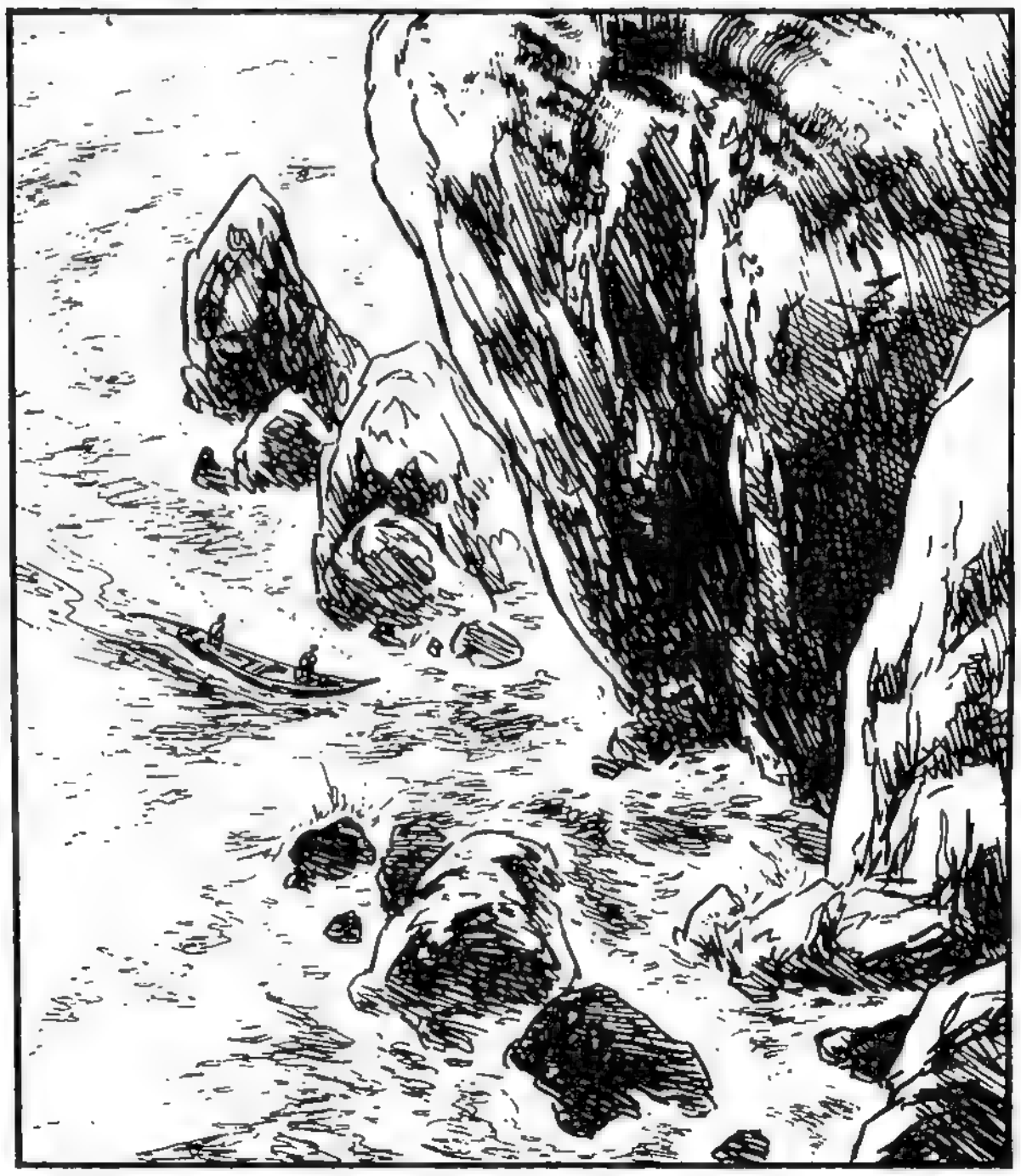
UNA FOLTA SCHIERA ATTIREREBBE L'ATTENZIONE... ECCO PERCHE' SIAMO SOLO IN DUE



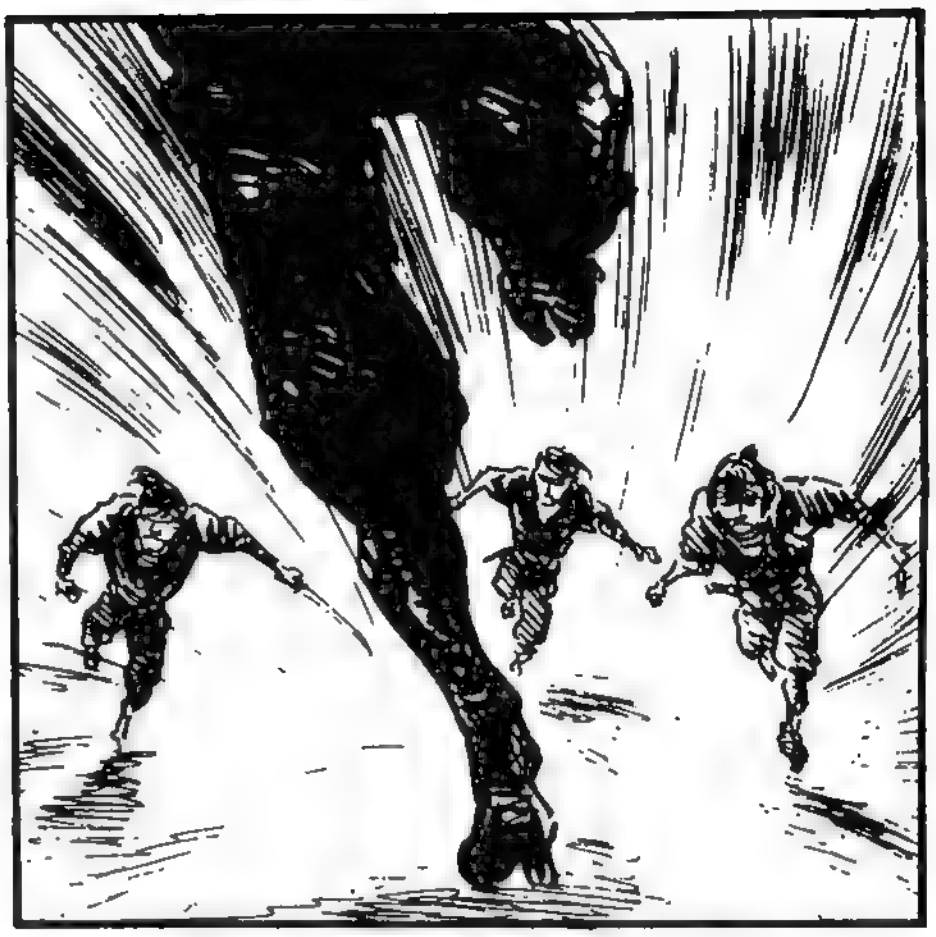


BOMF

LAGGIU'



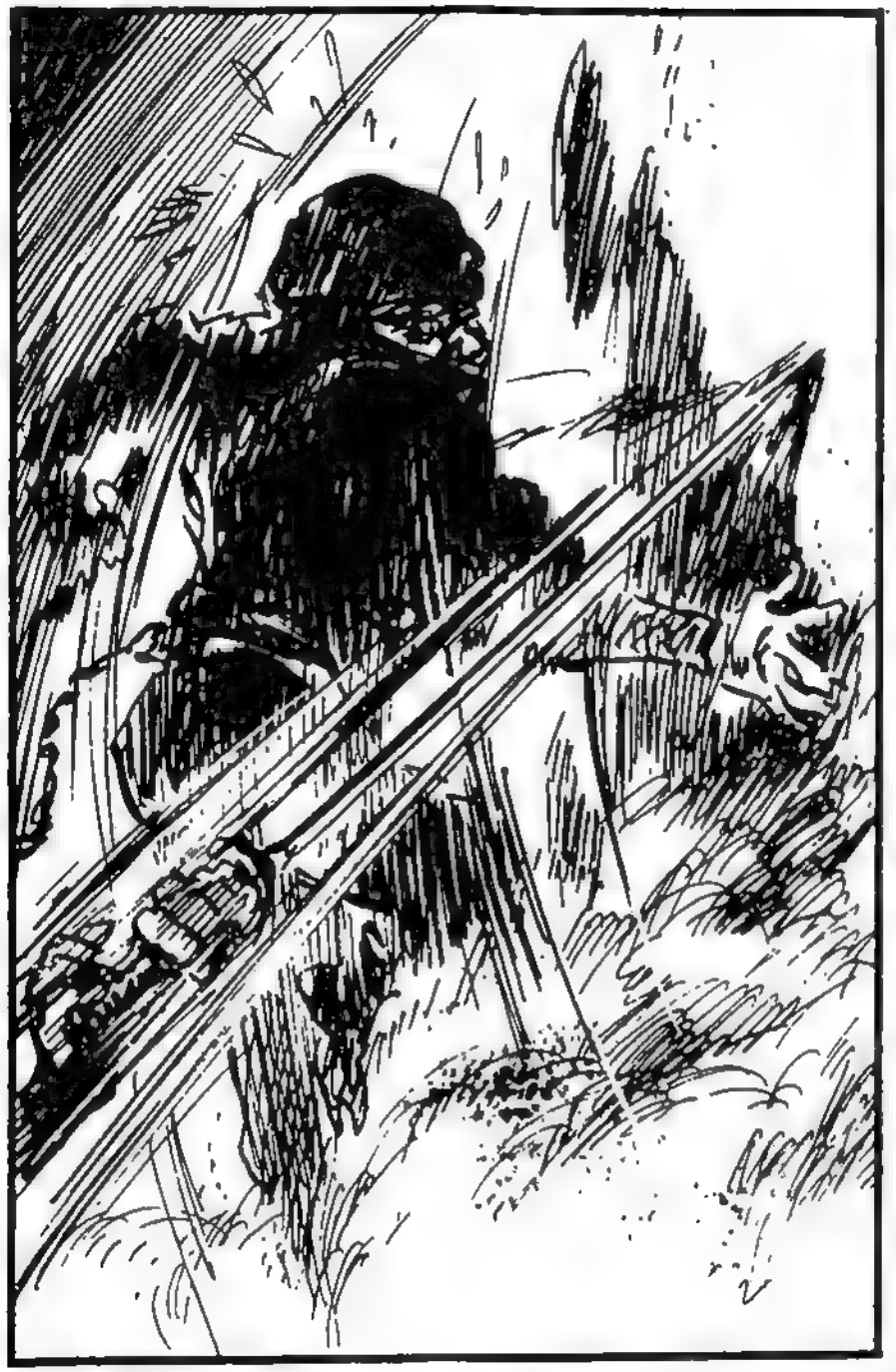
CHANK

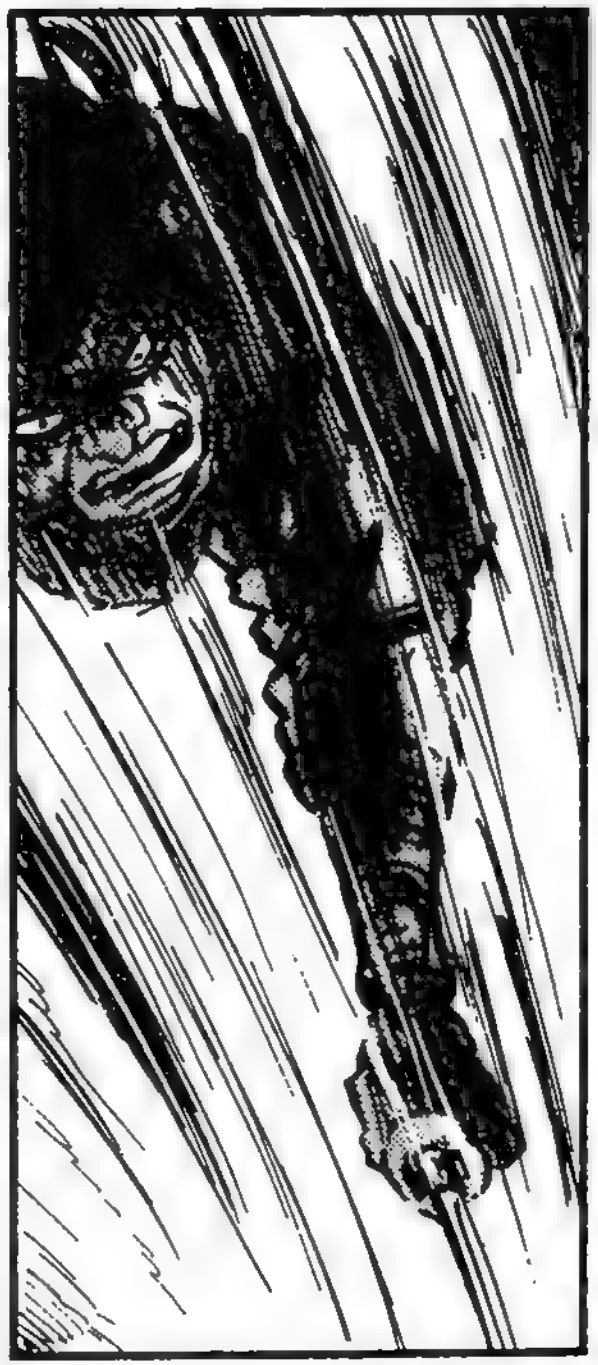


CHING

KANG

WHUMP





THUD
THUD

AHH!

WHSSSSSSH

KLAZOG

WHTT WHTT

FPP FPP

THUD THUD

FWMP

HAUHH HAUHH

PAZZO! NON HA VIA DI SCAM-PO!

ARRENDITI, ORA!

HAUHH HAUHH

FINITELO

AHH

AAGH

CHOK

FWMP

CHI?

PERCHÈ LO AIUTATE?

MUORI!

BOOM

GHAAA

WHOD

MALE-DETTO

KAWARIMI

WHCHING

KANG

SHAAAKKK

WHUP

WHUP

KRAK

WHOK

AAH

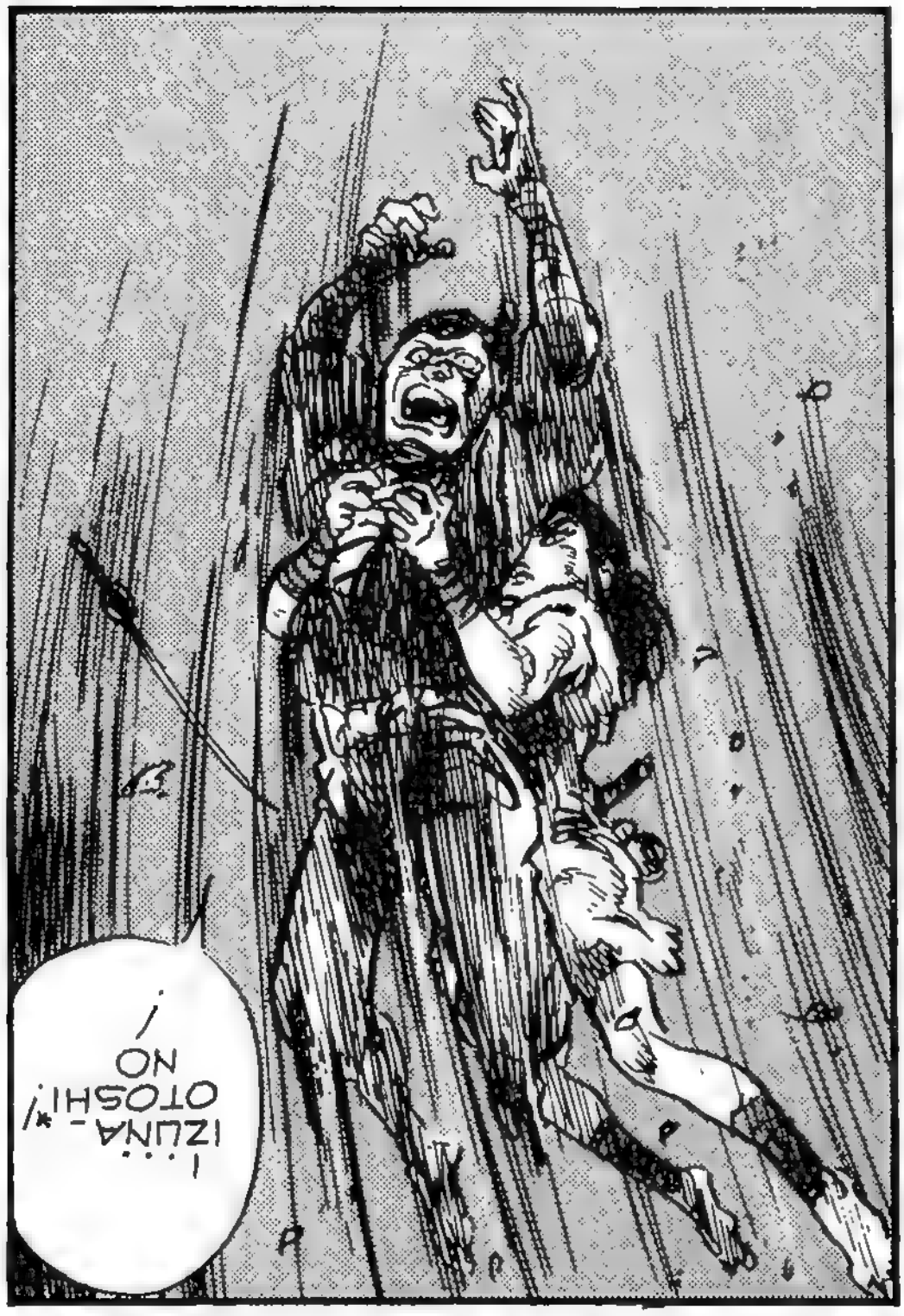
RI... RITIRIAMOCI!

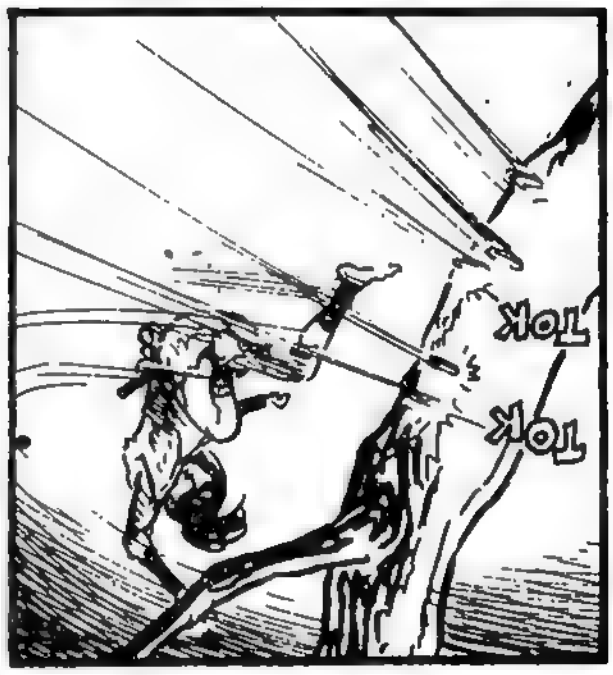
SE NE STANNO ANDANDO!

NO!

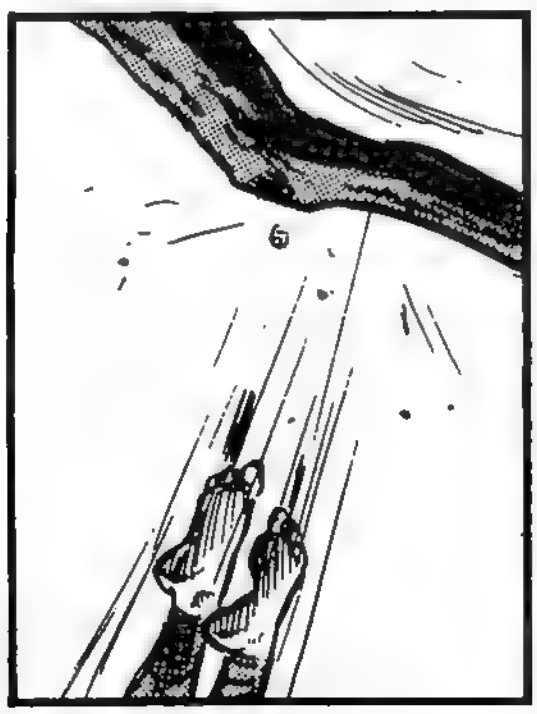
KAMUI, NO!

AHH!


I... IZUNA-OTOSHI*! NO!


TOK
TOK

DIETRO DI TE!



WHOMP

KRAK

T...TU
!

GETTALI FUORI ...

SKNCH!

PERCHE' LI HAI INSEGUITI ?

AVEVANO VISTO LA MIA TECNICA ... NON POTEVO PERMET- TERGLI DI VIVE- RE.

IMPRES- SIONAN- TE ...

NNGGH ...

STAI BENE ?

E' UNA FERITA PROFON- DA ...

LA NO- STRA CONCHI- GLIA ...

UH?

SAYAKA
...

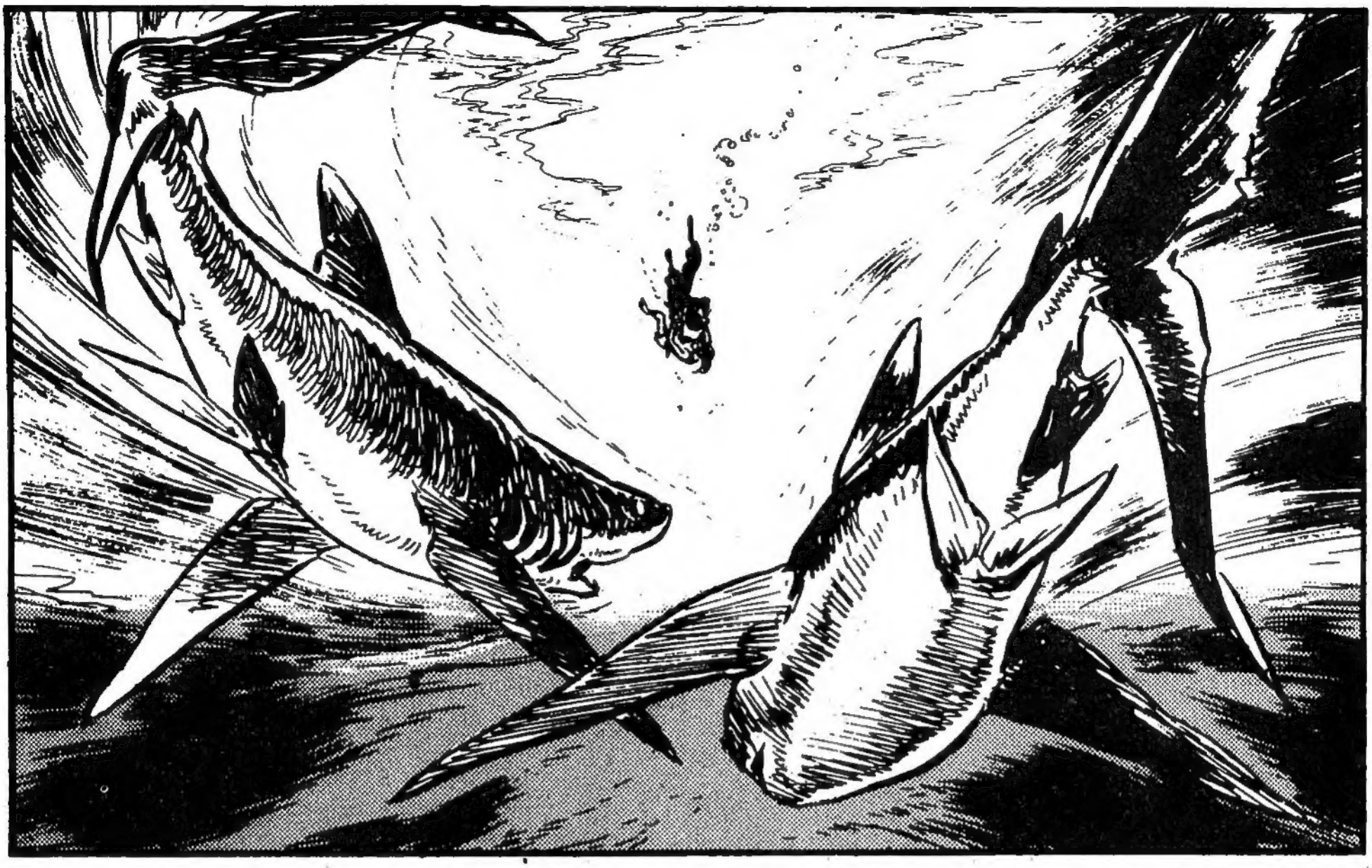
HEH

AAAA
AGGHK

UGHK

AAAAH!

NO!



CONTINUA . . .

# MANGA COMPACT

La più eroica e avvincente saga mai concepita: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 1.
112 pagine, lire 2.800.

# Z VIDEO

69 min. di pura azione, **Z VIDEO** n° 3, con **3 episodi 3** dell'inimitabile **KEN IL GUERRIERO**, lire 24.500.

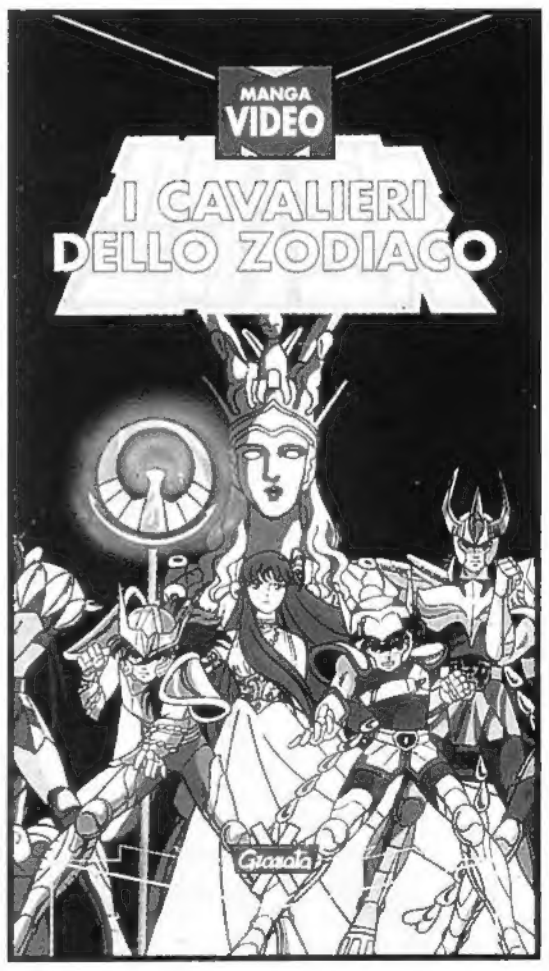
A GRANDE RICHIESTA E' TORNATO... E' **KEN IL GUERRIERO!!** SU **ZETA COMPACT**, ORA IN EDICOLA, POTRETE LEGGERE OGNI MESE LE SUE DINAMICHE AVVENTURE.
112 PAGINE, 2.800 LIRE.

Granata

# MANGA COMPACT

Continua l'incredibile saga de: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 2.
112 pagine, lire 2.800.

# MANGA VIDEO




Un film che è storia: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO** (46 min. palpitanti). **MANGA VIDEO** 1, lire 39.000.

ZERO

MANGA ZINE

# VENUS WARS

**YOSHIKAZU YASUHIKO**, UN MAESTRO DELL'ANIMAZIONE NIPPONICA, E' L'AUTORE DELLA SAGA DEL TERZO MILLENNIO: **VENUS WARS!** DINAMISMO, AZIONE E VELOCITA' IN UNO DEI MANGA PIU' INTERESSANTI DEGLI ULTIMI TEMPI.

**N° 1, 176 PAGINE, 7.000 LIRE.**

Granata

# OUTLANDERS

IN UN GENERE GIA' ESPLORATO COME LA FANTASCIENZA, SOLO UN AUTORE DEL CALIBRO DI **JOHJI MANABE** POTEVA RACCONTARE AVVENTURE DAL TONO EPICO-GROTTESCO COME **OUTLANDERS,** LA CUI IRONICA FANTASIA E' ORMAI MITO.

**N° 1, 128 PAGINE, 6.000 LIRE.**

Granata